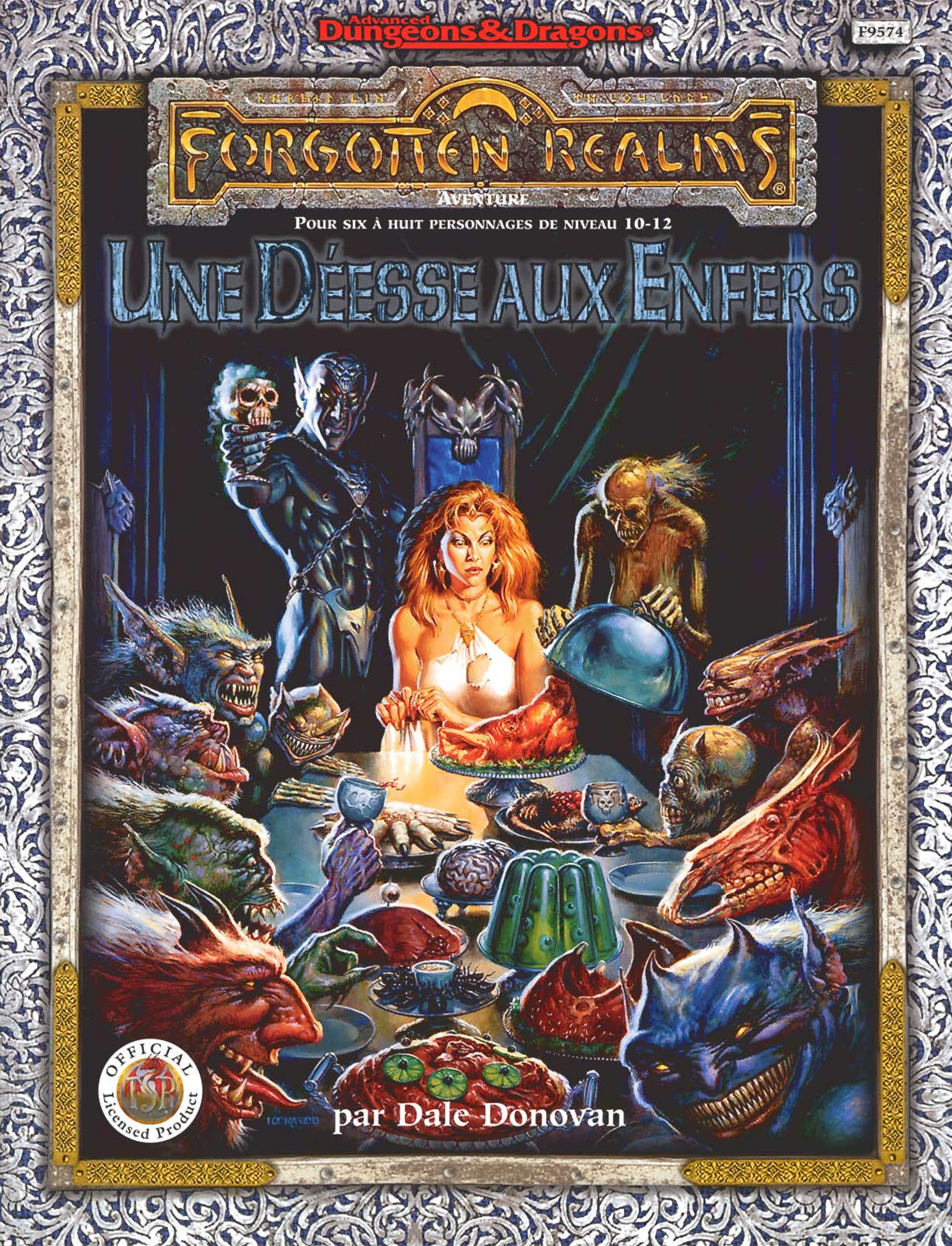

Advanced Dungeons & Dragons®
F9574
Forgotten Realms®
Aventure
Pour six à huit personnages de niveau 10-12
Une Déesse aux Enfers
Official TSR Licensed Product
par Dale Donovan



UNE DÉESSE AUX ENFERS

par Dale Donovan

Table des matières

Crédits

Conception : Dale Donovan
Développement : Michele Carter; **Chargé de gamme :** David Wise, **Conception de l'illustration de couverture :** Heather Lamay, Matt Adelsperger and Tanya Matson
Illustration de couverture : Matt Adelsperger and Tanya Matson; **Illustrations intérieures :** William O'Connor; **Conception graphique :** Paul Hanchette
Maquette : Eric Haddock; **Cartographie :** Sam Wood; **Relecture :** David Wise and Julia Martin
Un grand merci à : toute l'équipe de Wizards of the Coast, Julia Martin et Eric Boyd pour le fabuleux travail qu'ils ont fait sur les dieux des Royaumes, Wolfgang Baur, pour sa description "inspirée" des Abysses, Thomas Reid, chef sans peur et sans reproche qui vient d'accéder au statut quasi-divin de membre de l'équipe dirigeante d'AD&D®, et enfin Monte Cook et Skip Williams, qui m'ont permis d'emprunter quelques-unes de leurs idées.
Dédié à : Jim, Tim, Leon et Lester, preuve que l'amitié ne faiblit pas avec la distance.

Édition française : Traduction : Éric Holweck; **Directeur de collection :** Henri Balczesak; **Adaptation et rewriting :** Jean-Luc Blaise et Dominique Balczesak
Réalisation technique : Guillaume Rohmer avec le concours de Nexus; **Titre original :** For Duty & Deity

U.S., CANADA, ASIE
PACIFIQUE & AMERIQUE LATINE
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
(00) 1-206-624-0933



EUROPE
Wizards of the Coast, Belgique
P.B. 34
2300 Turnhout
Belgium
(00) 32-14-44-30-44

Version française éditée sous licence par :



JEUX DESCARTES
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15

Visitez notre site web : www.descartes-editeur.com

Dépôt légal Septembre 1999 - ISBN : 2-7408-0214-5
F 9574





Introduction

"Waukyne, morte ? Non, compagnon. Même si les dieux meurent, eux aussi, je saurais si l'Amie des Marchands errait dans le Plan Astral. La Dame d'Or se trouve actuellement dans une Grande Caravane et elle fera bientôt son retour. En attendant, la Régente la remplace et nous permet d'espérer que notre Dame saura nous récompenser de notre foi."

- Tharundar Olehm, *Saint Coffre et Voix de la Dame, Abbaye des Flèches d'Or, Athkatla*



Une déesse aux enfers est une aventure qui vous permettra d'entraîner des personnages de haut niveau loin des ROYAUMES OUBLIÉS® pour leur faire connaître les Abysses. Ils devront y secourir la déesse du commerce, Waukyne, emprisonnée par l'un des seigneurs démons, Graz'zt, avant de s'enfuir des Abysses, poursuivis, certainement, par une horde de démons, ou tanar'ris, comme on les connaît dans les plans autres que le Primaire. En cas de succès, ils gagneront la gratitude d'une déesse. Sinon, leurs corps et âme appartiendront à Graz'zt. Dans ce cas, ils ont sans doute intérêt à mourir au combat.

Cette aventure diffère considérablement de celles qui ont lieu habituellement dans les Royaumes, aussi nécessite-t-elle de plus amples explications. En effet, hormis la scène d'ouverture, ce scénario ne se déroule pas sur Abeir-Toril, ni même sur le Plan Primaire. Les personnages découvriront l'Escalier Infini, qui traverse tous les plans, et l'utiliseront pour se rendre dans les Abysses. L'Escalier Infini est apparu pour la toute première fois dans le recueil d'aventures *Tales from the Infinite Staircase* (TSR 2632), par Monte Cook.

Contrairement à ce qui peut se passer avec d'autres scénarios permettant le passage d'un monde à l'autre, comme c'est le cas pour la série *Castle Spulzeer* (TSR 9544) et *The Forgotten Terror* (TSR 9537), dont les aventures se déroulent, l'une, dans les ROYAUMES OUBLIÉS et l'autre, dans le monde de RAVENLOFT®, *Une déesse aux enfers* n'est pas directement lié à *Tales from the Infinite Staircase*. Ces deux aventures sont totalement distinctes, mais cela ne les empêche pas d'être complémentaires. En effet, même si celle qui suit décrit suffisamment l'Escalier Infini pour que vos personnages puissent accéder aux Abysses (et, espérons-le, en ressortir), cette fantastique voie de communication entre les plans n'est détaillée dans son intégralité que dans *Tales from the Infinite Staircase*. Si l'Escalier vous intéresse, nous vous conseillons donc de vous procurer ce scénario. Et même si les aventures proposées dans *Tales* sont conçues pour des personnages de niveau sensiblement inférieur à ceux que nous recommandons pour *Une déesse aux enfers*, n'oubliez pas que des PJ originaires des Royaumes connaissent certainement moins bien les plans que ceux qui ont l'habitude d'y évoluer. Les points de vie, sorts et objets magiques dont ils disposent devraient compenser leur manque d'expérience de ce genre d'univers.







Bien qu'*Une déesse aux enfers* se déroule dans les Plans Extérieurs (dans les Abysses, pour être plus précis), il ne s'agit pas d'une aventure pour PLANESCAPE®. Elle tient compte de nombre de règles détaillées par les divers suppléments de la gamme PLANESCAPE, mais sans jamais cesser d'être en rapport direct avec le Plan Primaire, tant au niveau de la provenance des personnages que de leur motivation (ceux qui souhaitent faire jouer ce scénario avec des PJ évoluant dans l'univers de PLANESCAPE peuvent le faire dans le chapitre suivant, "L'appel de la déesse"). Toutes les créatures rencontrées au cours de l'aventure sont décrites par le détail, de même que les conditions en vigueur dans les Abysses (trois monstres sont présentés selon le format du BESTIAIRE MONSTRUEUX®). Même si aucun autre supplément n'est nécessaire pour le bon déroulement d'*Une déesse aux enfers*, vous pourrez trouver de plus amples renseignements sur les Abysses dans la boîte *Planes of Chaos* (pour PLANESCAPE). De la même manière, la plupart des créatures rencontrées dans cette aventure se trouvent dans l'un ou l'autre des appendices que le BESTIAIRE MONSTRUEUX consacre à PLANESCAPE (TSR 2602 et TSR 2613).

Malgré sa taille plutôt modeste, ce produit propose une quête épique. Songez que les PJ ont pour mission de libérer une déesse des Royaumes, emprisonnée par l'un des seigneurs des Abysses ! Même si Waukyne n'est plus, à l'heure actuelle, qu'une mortelle extrêmement puissante et au savoir incommensurable, vos personnages n'ont certainement jamais rencontré d'individus aussi impressionnants que Graz'zt et elle (à l'exception, peut-être, d'Elminster et autres PNJ du même genre). De manière à vous permettre de développer cette aventure à votre gré, nous avons inclus quelques idées au terme de chaque chapitre sous le titre "Opportunités". À vous de les utiliser pour personnaliser votre scénario.

Un dernier mot : cette aventure est extrêmement dangereuse en raison de la nature même des Abysses, mais elle n'a pas pour vocation de massacrer les PJ. En se préparant comme il se doit, votre groupe devrait pouvoir survivre et mener cette quête à bien.

Résumé des épisodes précédents

Une déesse aux enfers s'intéresse à Waukyne, déesse du commerce et de l'argent, que les personnages doivent essayer de secourir. Les problèmes actuels de Waukyne trouvent leur source il y a une douzaine d'années, lors de la période connue sous le nom de Temps des Troubles. Ils sont résumés ci-dessous.

Le Temps des Troubles s'est produit au cours de l'été et de l'automne de l'an 1358 CV (Calendrier des Vaux). Il a commencé après que le seigneur Ao s'est aperçu que plusieurs dieux féerûniens avaient dérobé les mythiques *Tablettes du Destin*. Ao réagit en exilant les dieux sur Toril et en les obligeant à revêtir leur forme d'avatar tant que les *Tablettes* n'auraient pas été retrouvées. Cette crise provoqua la mort de quatre dieux et l'accession de deux mortels au statut divin pour les remplacer. Depuis, plus de dix années ont passé, mais certaines répercussions du Temps des Troubles sont encore bien présentes.

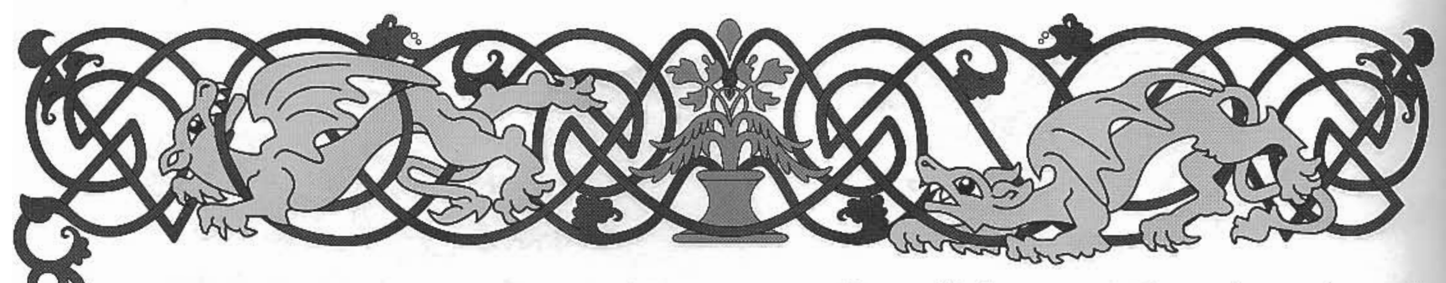
Dès qu'il eut récupéré les Tablettes, Ao rendit aux dieux la puissance qu'il leur avait arrachée et leur permit de retourner dans leurs plans. Waukyne ne reparut pas. Jusqu'à cette aventure, qui se déroule à la fin de l'année 1370 CV, personne ne sait ce qui lui est arrivé. Bien vite, on l'a cru morte, suspicion qui s'est vue confirmée en 1365 CV, lorsqu'un prophète de la déesse Lliira est apparu devant tous les temples de Waukyne. Il a annoncé que Notre Dame de la Joie se chargerait désormais de répondre aux prières des fidèles de Waukyne et de leur accorder leurs sorts. Par contre, il s'est bien gardé d'expliquer ce qui était arrivé à l'Amie des Marchands.

Comme tous les dieux de Féerûne, Waukyne s'est retrouvée exilée sur Toril lors du Temps des Troubles. Comme eux, elle ne désirait qu'une chose : retourner dans son domaine (le Marché Éternel, en Outreterre). Alors qu'elle arpentait Toril, elle rencontra l'avatar de Lliira. Les deux déesses s'étaient toujours bien entendues et n'avaient pas l'intention que cela change ; elles décidèrent donc de poursuivre leur chemin ensemble. Comme la plupart des dieux, Waukyne connaissait l'existence de l'Escalier Céleste (nom que l'on donne à l'Escalier Infini sur Toril), qui prenait naissance au cœur de Valombre. Elle était déterminée à l'emprunter pour rentrer chez elle, mais Heaum, le dieu des gardiens, était là pour lui barrer la route. Elle essaya bien de le faire fléchir en lui offrant tout ce qu'il souhaitait, mais en vain.

Waukyne et Lliira restèrent donc sur Toril. Elles partirent ensuite pour la forêt de Cormanthor, où l'Amie des Marchands mit un plan au point. Fidèle à ses préceptes de déesse du commerce (tant licite qu'illicite), elle décida de sortir en fraude des Royaumes. Pour ce faire, elle fit appel à ses nombreux contacts et à sa grande connaissance des nombreux passages reliant les plans entre eux. Elle avait l'intention de passer par les Plans Inférieurs pour éviter de se faire repérer par Ao, puis de retourner en Outreterre par des voies dérobées.

Au prix de nombreux efforts (et peut-être en se faisant aider par un ou plusieurs jeteurs de sorts mortels qui les vénéraient, Lliira ou elle), Waukyne parvint à contacter Célestian, dieu des voyages interplanaires originaire d'une autre sphère de cristal. Il avait une dette envers elle et accepta de s'en acquitter en la





transportant hors du Plan Astral. Par contre, il refusa catégoriquement d'emporter également Lliira, car il trouvait qu'il prenait déjà suffisamment de risques en permettant à Waukyne d'échapper à la vengeance d'Ao. L'accord fut conclu mais, bien vite, Célestian s'aperçut qu'il lui était impossible d'emmener Waukyne tant qu'elle conservait son statut de divinité. En effet, le pouvoir d'Ao empêchait tous les dieux du panthéon féerûnien de quitter la surface de Toril, et rien ne pouvait passer outre cette restriction.

Waukyne était dans une impasse, aussi décida-t-elle de se livrer à une petite expérience. Elle était persuadée que le décret d'Ao empêchait le départ de l'incarnation des dieux, mais pas nécessairement celui des individus qui possédaient normalement cette puissance. Elle confia donc sa sphère d'influence et ses pouvoirs à Lliira, qui lui promit de les garder jusqu'à son retour. La Waukyne résultante n'était plus qu'une humaine extrêmement puissante et au savoir immense, ce qui lui permit de contourner les restrictions imposées par Ao. Avec l'aide de Célestian, elle quitta donc le Plan Primaire pour se retrouver dans le Plan Astral.

Avant de partir, elle s'était arrangée pour contacter Graz'zt, puissant seigneur des Abysses intéressé par l'or et le savoir, et avait passé un accord avec lui. Graz'zt lui avait garanti qu'elle pourrait librement traverser les Abysses pour rejoindre l'Outreterre, en échange de quoi la déesse lui révélerait l'endroit où se trouvaient de nombreux trésors cachés dans divers plans. Mais surtout, Waukyne pouvait divulguer à Graz'zt des renseignements qui lui seraient extrêmement précieux dans ses tractations avec les autres seigneurs des Abysses. Elle lui avait ainsi promis de lui apprendre quels seigneurs faisaient chanter quels autres, qui payait qui pour prendre part (ou non) à la Guerre Sanglante (le conflit éternel qui oppose les démons chaotiques aux diables loyaux dans tous les Plans Inférieurs) et ainsi de suite.

Les serviteurs de Graz'zt attendaient Waukyne dans le Plan Astral. Ils l'emmenèrent jusqu'au royaume de leur maître, Azzagrat. Ce domaine est l'un des plus imposants qui soient dans tous les Abysses, dont il réunit trois niveaux entiers (le 45ème, le 46ème et le 47ème). Le simple fait que Graz'zt soit parvenu à s'en emparer (et qu'il l'ait depuis conservé) montre combien il est puissant et rusé.

C'est dans son Palais d'Argent, qui se dresse au cœur de la ville de Zélatar, que le seigneur démon trahit Waukyne. Il apprit à l'ancienne déesse qu'elle resterait son "invitée" jusqu'à ce qu'ils aient "renégocié" les termes de leur contrat. Depuis, Graz'zt détient Waukyne, qui fait sans cesse la navette entre le Palais d'Argent et la ville dépravée de Samora.

Un jour, Waukyne réussit à échapper à ses gardiens tandis qu'on la transférait de Samora au Palais d'Argent. Elle était parvenue à acheter l'un de ses gardes, en lui promettant que les richesses qu'elle lui offrirait en cas de succès lui permettraient d'échapper éternellement à la vengeance de Graz'zt. Convaincu, le démon l'avait laissée fuir dans la Forêt aux Vipères de Zrintor. Elle avait l'intention de s'y cacher jusqu'au départ de ses poursuivants, puis de partir pour l'Outreterre en demandant en chemin l'aide dont elle aurait besoin.

Mais l'un des groupes lancés à sa recherche la retrouva alors qu'elle se terrait au milieu des arbres-vipères de Zrintor. Ces démons ne se laissèrent pas séduire par les offres qu'elle leur fit. Ils la ramenèrent au Palais d'Argent, non pas par loyauté envers leur maître, mais parce que ce dernier les terrifiait. Sans que Waukyne s'en doute, ils se rappelaient en effet fort bien la fin atroce qu'avait connue le garde qui l'avait laissée s'enfuir. La crainte que les tanar'ris avaient de Graz'zt surpassait leur légendaire cupidité. La tentative de Waukyne était donc vouée à l'échec.

Au moment où l'aventure commence, l'Amie des Marchands est toujours prisonnière du seigneur démon. Graz'zt ne cesse de demander toujours plus en échange de la libération de Waukyne, mais cette dernière sait bien qu'il ne la laissera jamais partir de son plein gré. Elle supporte donc stoïquement les fêtes macabres que le maître d'Azzagrat organise en l'honneur de son "invitée" et guette impatiemment toute possibilité de fuite, tout en réfléchissant à la manière dont elle fera payer cet outrage à son ravisseur lorsqu'elle aura recouvré la liberté et ses pouvoirs

Déroulement de l'aventure

L'aventure débute en Amn, dans la ville d'Athkatla, capitale du culte de Waukyne. L'Église se porte bien sous l'autorité de la Régente (Lliira), même si certains aspects de la sphère d'influence de cette dernière et de celle de Waukyne ont tendance à fusionner. Une prêtresse promise à un bel avenir reçoit des visions, au cours desquelles elle apprend où se trouve sa déesse. Une fois que le chef de l'Église a confirmation de ces informations, il décide de lancer une croisade pour libérer la Dame d'Or.

Mais, plutôt que d'organiser un assaut massif contre les Abysses, il choisit d'envoyer un groupe de puissants aventuriers, lesquels auront à charge de secourir Waukyne et de lui permettre de retrouver sa juste place au sein du panthéon féerûnien. Les PJ découvrent l'existence de l'Escalier Infini, qu'ils explorent avant de l'emprunter pour se rendre dans les Abysses.







Sur place, ils découvrent à leur grand dam que les lois naturelles locales sont différentes de celles qu'ils connaissaient sur Toril. Ils doivent s'adapter à ces changements, découvrir où Waukyne est enfermée (ce qui les oblige à se déplacer dans les Abysses), se rendre jusqu'à elle, la délivrer et fuir en sa compagnie. Il ne leur reste plus ensuite qu'à rejoindre l'Escalier Infini et à ramener la déesse chez elle, en Outreterre.

Note à l'attention du MD

Une déesse aux enfers présente des règles concernant l'Escalier Infini et les Abysses (elles sont respectivement décrites dans les chapitres intitulés "L'Escalier Infini" et "Les Abysses"). Étudiez-les à l'avance et avec grand soin, car les conditions en vigueur en ces lieux particuliers peuvent totalement modifier les actions des PJ. Vous devez également avoir conscience que cette aventure peut s'avérer extrêmement dangereuse pour les personnages qui préfèrent penser avec leurs armes plutôt qu'avec leur tête. Nous vous conseillons donc de la lire de bout en bout avant de la faire jouer.

Tales from the Infinite Staircase

Dans ce scénario, l'Escalier Infini n'est qu'un moyen d'accès au lieu où se déroule l'action principale (les Abysses). Quelques idées incluses au terme de chaque chapitre peuvent vous permettre de créer d'autres aventures, en les reliant à votre convenance au scénario proposé dans ces pages. Vous pouvez également utiliser *Tales from the Infinite Staircase* en conjonction avec *Une déesse aux enfers*, de manière à donner naissance à une grande campagne dans laquelle l'une des deux aventures prendrait la forme d'une "histoire secondaire" greffée sur l'autre.

Tales from the Infinite Staircase évoque un péril qui guette l'Escalier, mais aussi le reste du multivers. Il s'agit de l'Ombre de Fer, une puissance mystérieuse se nourrissant d'énergie créatrice. Cette abomination s'étend sans cesse et a pour effet d'empêcher tous ceux qu'elle affecte de prendre des décisions ou d'avoir des idées. Partout où l'Ombre de Fer s'abat, l'inspiration, la motivation et l'innovation meurent.

En empruntant l'Escalier Infini, les PJ peuvent découvrir l'existence de ce fléau et penser (à juste titre) que les Royaumes sont, eux aussi, menacés. Il est donc possible qu'ils tentent de lutter eux-mêmes contre cette menace qui risque, à plus ou moins long terme, de planer sur leur monde natal. Les lilendes de l'Escalier peuvent les aider en leur communiquant des renseignements (voir *Tales from the Infinite Staircase*). Une fois que les PJ auront trouvé la bonne voie, il ne leur restera plus qu'à aller de plan en plan pour découvrir tous les secrets de l'Ombre de Fer (et, du même coup, ceux du multivers).









L'appel de la déesse

"La grâce de la Dame d'Or a disparu de notre monde. La lumineuse beauté dont elle nous éclairait, tel le soleil se réfléchissant sur une pièce nouvellement frappée, est perdue à tout jamais. Un prophète de Lliira est apparu devant la porte de notre temple pour nous le confirmer. C'est désormais la Semeuse de Bonheur qui nous a sous sa garde. Prions pour qu'elle accueille auprès d'elle ceux d'entre nous qui le méritent."

- Nombre de prêtres de Waukyne (induits en erreur), 1365 CV

Sept ans après la fin du Temps des Troubles, la plupart des fidèles de Waukyne pensaient que leur déesse était morte au cours de cette période de chaos. En conséquence, quand le prophète de Lliira leur est apparu pour déclarer que Notre Dame de la Joie ferait office de régente tant que l'Amie des Marchands ne serait pas revenue, ils ont seulement entendu ce qu'ils redoutaient d'entendre. Mais certains waukyniens gardaient encore la foi. Quand le prophète s'est présenté à Athkatla, capitale de l'Amn, les prêtres de l'abbaye des Flèches d'Or ont compris la teneur de son message. Ils étaient persuadés que leur déesse reviendrait un jour et cette certitude ne les a pas quittés. Même s'ils ont accueilli la venue de la Régente avec gratitude (car seule son intervention a empêché l'effondrement de leur religion), ils espèrent toujours le retour de l'Amie des Marchands.

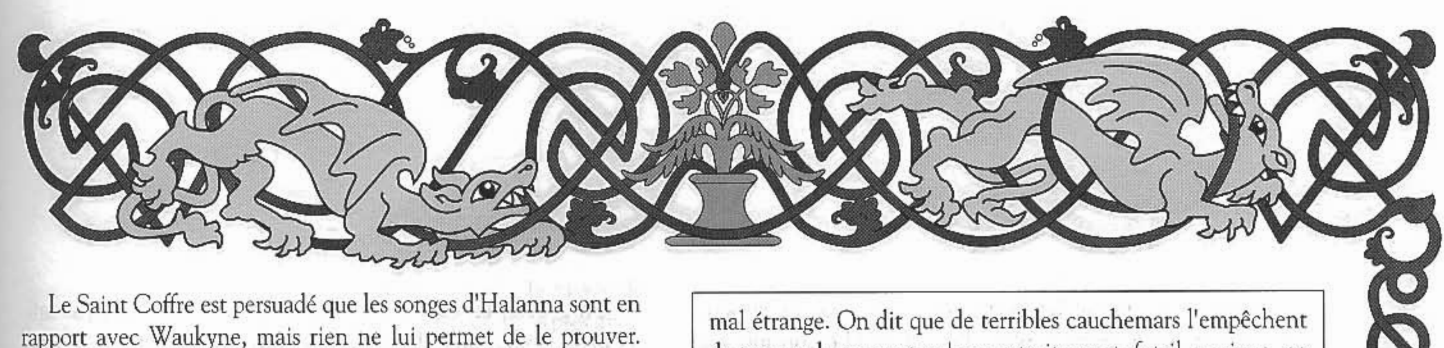
Et le plus fervent de ces prêtres n'est autre que Tharundar Olehm, Saint Coffre et Voix de la Dame (hm, P24 de Waukyne, N). C'est le chef de l'Église waukynienne, aussi son acceptation de l'autorité de Lliira a-t-elle grandement solidifié les liens existants entre les deux religions. Depuis peu, il entend avec crainte des rumeurs faisant état des excès de certains anciens waukyniens, mais tous ceux qu'il a sous ses ordres à l'abbaye restent fidèles à la Dame d'Or.

Leur dévouement est d'ailleurs tel que l'une des assistantes du Saint Coffre fait des rêves troublants depuis quelque temps. Halanna Jashire (hf, P9 de Waukyne, N) est la plus jeune des Cinq Furies (les plus proches assistantes de Tharundar), ainsi que la protégée du Saint Coffre. Elle a connu une ascension fulgurante au sein de l'abbaye, que l'on pourrait comparer à celle d'Istor de Sembie, œil d'or de légende (les yeux d'or sont les prêtres du culte de Waukyne). Tharundar pense que son assistante bénéficie de la faveur de l'Amie des Marchands ou, du moins, de celle de Lliira, et que ses rêves sont d'inspiration divine. Il y a peu, les sorts de divination du Saint Coffre lui ont permis de déterminer que les visions d'Halanna en étaient vraiment (au sens religieux du terme), mais les serviteurs de Lliira ont nié que leur déesse ait pu communiquer de tels rêves à la jeune prêtresse.

Les songes en question sont toutefois trop vagues pour clarifier la situation : l'univers onirique d'Halanna est peuplé de formes indistinctes, mais atroces, qui rôdent dans les ténèbres et de sensations toutes plus inquiétantes les unes que les autres : le froid, la douleur, la colère, l'angoisse, une forte odeur de putréfaction et l'impression d'être prisonnière. La jeune prêtresse craint désormais la tombée de la nuit, car elle est synonyme de sommeil et de cauchemars. Elle s'endort dès qu'elle ferme les yeux et, aussitôt, les rêves l'assaillent. Bien vite, elle se réveille en hurlant. Mais même après que ses compagnons sont parvenus à la calmer, les visions reprennent pour peu qu'elle sombre de nouveau dans le sommeil. Sorts, potions et cataplasme restent sans effet, et Tharundar fait tout son possible pour découvrir quelle est l'origine de ces rêves avant qu'ils mettent l'existence d'Halanna en péril.







Le Saint Coffre est persuadé que les songes d'Halanna sont en rapport avec Waukyne, mais rien ne lui permet de le prouver. Pour le moment, il préfère garder cela pour lui, de peur de donner de faux espoirs aux fidèles. Mais Tharundar n'est pas arrivé à ce poste en faisant preuve d'hésitation, aussi a-t-il commencé à appeler des aventuriers pour être prêt à agir dès que quelqu'un aura réussi à interpréter les visions d'Halanna.

Recherche héros désespérément

Trois options vous sont proposées pour vous permettre d'intégrer les PJ à l'aventure. La première est également celle que nous vous conseillons : si l'un des personnages est un prêtre de Waukyne ou de Lliira, il est directement convoqué par le Saint Coffre, lequel a besoin de toute l'aide possible. Cette introduction peut aisément être adaptée pour n'importe quel prêtre servant un dieu d'alignement bon (il suffit pour cela que Tharundar fasse appel aux supérieurs du PJ). Par ce biais, un PJ prêtre (et ses compagnons, bien sûr), peut se retrouver envoyé à Athkatla même s'il réside à l'autre bout des Royaumes.

La deuxième option est plus classique et nécessite que vos personnages se trouvent près de la capitale d'Amn lorsque le Saint Coffre fait savoir qu'il recherche des aventuriers expérimentés. Comme toujours, il est impossible de trop en apprendre sur le péril qui inquiète les hauts dignitaires du clergé de Waukyne, si ce n'est qu'il menace l'ensemble des Royaumes.

Enfin, la troisième option concerne les PJ d'alignement bon évoluant généralement dans l'univers de PLANESCAPE. En effet, même si les individus qui passent leur existence à se rendre d'un plan à un autre sont souvent cyniques, la plupart sont conscients qu'il peut s'avérer extrêmement utile de rendre un grand service à une déesse.

Option n° 1 : La convocation

L'encadré qui suit est à lire aux joueurs. Il permet aux personnages d'apprendre que la jeune Halanna Jashire a des ennuis et que le Saint Coffre a fait appel à toutes les communautés religieuses d'alignement bon. Nous sommes partis du principe que l'un des PJ est prêtre de Waukyne ou de Lliira. Si tel n'est pas le cas, il lui faut servir l'un des dieux bons du panthéon féerûnien.

> L'abbaye des Flèches d'Or a lancé un appel généralisé. Tharundar Olehm, Saint Coffre et Voix de la Dame, a convoqué tous les fidèles de Waukyne et de sa Régente. Une des Cinq Furies (les assistantes du Saint Coffre) a été frappée d'un mal étrange. On dit que de terribles cauchemars l'empêchent de trouver le repos et qu'aucun traitement, fut-il magique, ne parvient à la guérir. Personne ne peut survivre longtemps sans dormir et la fin est proche pour la jeune prêtresse. De plus, vous avez appris que le Saint Coffre vous avait mentionné personnellement, dans l'espoir que vous pourriez aller à Athkatla pour l'aider à soigner son assistante.

Une fois que vos joueurs auront discuté de la proposition qui vient de leur être faite, leurs personnages doivent rapidement rallier Athkatla. S'ils peuvent le faire par leurs propres moyens, laissez-les se débrouiller. Dans le cas contraire, ils ont la possibilité de se rendre au plus proche temple de Waukyne ou de Lliira (c'est de là que proviennent les informations qui viennent de leur être communiquées). À leur arrivée au lieu de culte, ils sont accueillis par un prêtre (de Waukyne ou de Lliira) nommé Randarr Alandaïs (hm, P5, N). Cet homme d'âge mûr a le crâne dégarni et un imposant tour de taille. C'est un fonctionnaire dont la vue commence sérieusement à faiblir (il a passé trop de temps à compulser les registres de l'Église).

Randarr fait les présentations entre le groupe et Marcella Harauntan (hf, M14, N), une femme brune, élancée et vêtue d'une robe de magicienne. Cette dernière a en sa possession un parchemin sur lequel est rédigé un sort de *téléportation sans erreur*. Quand les PJ sont prêts, elle lit l'incantation et transporte nos héros jusqu'à Athkatla. Rendez-vous à la section suivante : "Richeville".

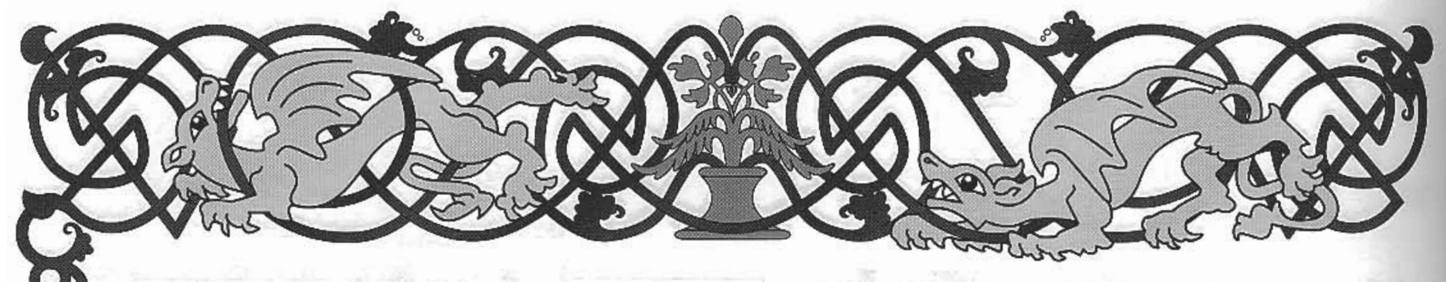
Option n° 2 : Une visite entre voisins

Si votre campagne se déroule en Amn, utilisez l'une des quatre introductions suivantes pour intégrer vos personnages à ce scénario.

- Comme elle est la plus grande ville marchande de la Côte des Épées, Amn entretient des liens avec la plupart des ports de Toril (ceux de Maztica inclus) ; les personnages peuvent donc s'y trouver pour affaires.
- Depuis peu, Amn doit lutter contre de nombreuses incursions de monstres, et il est possible que nos héros aient été chargés de combattre ces hordes humanoïdes.
- L'une des nations voisines, Téthyr, sort tout juste d'une guerre de réunification. Le pays est désormais dirigé par une reine bonne et son prince consort. Les PJ peuvent avoir pris part aux affrontements ayant mené à l'unification du pays.
- L'aventure *Castle Spulzeer* se déroule non loin. Amn et Téthyr sont détaillés dans la boîte *Lands of Intrigue* (TSR 1159), par Steven E. Schend. Si vous le souhaitez, vous pouvez également







orchestrer vous-même les événements amenant les personnages à aider le Saint Coffre. Lisez l'encadré suivant aux joueurs :

> Au milieu des nombreuses rumeurs qui circulent dans les tavernes de la région, vous entendez une étrange histoire. Il semblerait que le Saint Coffre ait fait appel à des aventuriers confirmés. Le Saint Coffre est le chef de l'Église de Waukyne, la déesse disparue. Il siège à Athkatla, dans l'abbaye des Flèches d'Or. Apparemment, une des prêtresses les plus prometteuses du culte recevrait des visions que personne ne parvient à interpréter. Le Saint Coffre recherche des gens ayant connaissance de tels phénomènes et pouvant l'aider à guérir son assistante. Vous avez été attirés en apprenant que les visions annonçaient un péril concernant l'ensemble des Royaumes et que l'Église de Waukyne proposait une récompense supérieure à ce que tout mortel peut concevoir. Cette affaire est manifestement plus complexe que ne le laissent croire les quelques phrases que vous avez perçues à son sujet. Vous n'avez rien entendu de bien intéressant dernièrement. Et comme Athkatla se trouve non loin…

Laissez les joueurs discuter de cette étrange affaire. Si vous le désirez, vous pouvez leur prodiguer les renseignements ci-dessus au compte-gouttes, lors de plusieurs aventures se déroulant dans la région. Normalement, les personnages ne peuvent en apprendre davantage sur la situation sans se rendre à Athkatla (sauf si vous souhaitez leur communiquer d'autres informations). Les sorts de divination ne sont d'aucune utilité, car ceux qui fonctionnent n'offrent que des indications incompréhensibles. Si les personnages ne se montrent guère intéressés par cette affaire, un sort de divination lancé par le PJ prêtre ou magicien de plus haut niveau (ou un rêve) peut éventuellement les motiver. Dans ce cas, l'enchantement (ou le songe) leur permet de connaître, de manière fugace, les cauchemars qui hantent les nuits d'Halanna Jashire. Quelle que soit la manière dont il devrait normalement fonctionner, il communique au personnage les sensations suivantes :

- Une insupportable odeur de chair brûlée et de nourriture avariée.
- Les hurlements incessants des âmes des damnés, qui expriment ainsi leur souffrance et leur terreur.
- Des silhouettes sombres, indéfinissables, mais ailées, cornues et pourvues d'une longue queue.
- Une femme splendide aux cheveux d'or qui sanglote au fond de son cachot.
- Un gobelet en or, serti de pierres précieuses et tenu par une main noire dotée de six doigts. Deux yeux verts et luisants sont visibles en toile de fond, tandis que résonne un rire sinistre et sardonique.

À vous de juger de l'effet de ce sort (ou du rêve) sur le PJ. Dans le meilleur des cas, un jet de sauvegarde contre la paralysie lui permet d'échapper à la vision, mais pas de l'oublier. Au pire, la succession d'images et de sensations peut avoir le même effet qu'un *symbole de terreur*. Cette étrange vision (et le fait que l'un de leurs sorts ait si mal fonctionné) devrait encourager les personnages à se rendre à Athkatla, décrite dans la section suivante ("Richeville").

Option n° 3 : D'un plan à l'autre

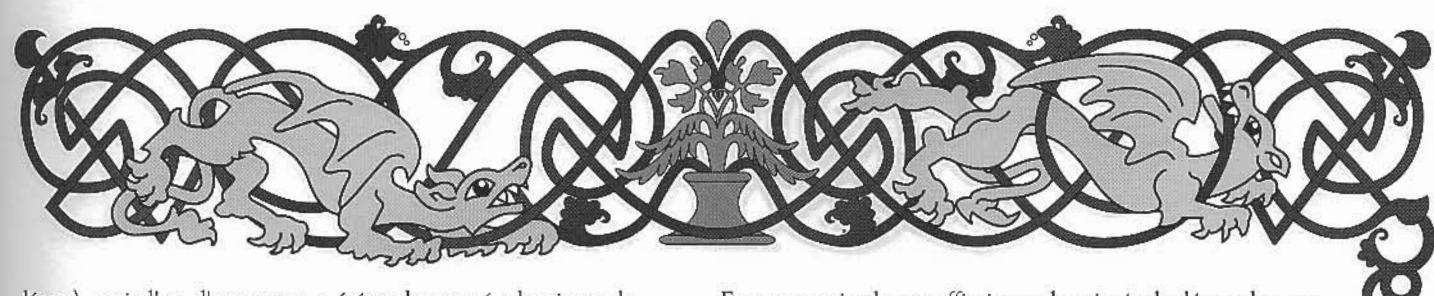
Cette introduction concerne tout particulièrement les groupes évoluant dans l'univers de PLANESCAPE. Lisez le texte qui suit à vos joueurs :

> Cela fait quelque temps que vous avez rallié Sigil et que vous vous reposez de votre dernière aventure en date. Vous avez entendu dire qu'un bariaure se faisait connaître dans le Quartier du Marché comme l'agent d'un grossium cherchant à louer les services d'un groupe d'affranchis. S'il faut en croire les rumeurs qui circulent dans votre taverne favorite, le bariaure posséderait une clef lui permettant d'emmener ceux qui sont intéressés jusqu'à la crèche du grossium en question, qui se trouve sur un monde appelé Toril. Apparemment, il servirait d'intermédiaire pour l'Église d'une déesse du commerce ou des festivités. Ses sabots sont en or massif et il a tissé des fils d'or dans ses cheveux, sa barbe, sa crinière et sa queue. Impossible de le rater, donc. Peut-être serait-il intéressant d'aller le voir, vu qu'il a l'air très populaire… et extrêmement riche…

Le bariaure se nomme Raavik (mâle, N, mandataire d'un P10 de Waukyne) et vous pouvez l'utiliser pour communiquer à vos joueurs les renseignements détaillés dans les pages précédentes (en retirant toutes les références propres à Toril). Raavik est en effet facile à trouver. La description que l'encadré donne de lui est la bonne, si ce n'est que ses sabots sont dorés (et non en or massif).

Une fois que les personnages ont été mis au courant de la situation et du fait que le Saint Coffre recherche des aventuriers de leur trempe, Raavik leur donne sa clef. Il s'agit d'une grosse pièce en or (valeur 2 pp) frappée voici bien longtemps par l'Église de Waukyne. Elle présente deux côtés face (deux profils de la





déesse), mais l'un d'entre eux a été endommagé : le visage de l'Amie des Marchands est barré par une grosse croix. Après avoir donné la pièce aux PJ, Raavik leur indique que le portail qu'ils cherchent n'est autre que la porte arrière du Palais Joyeux d'Imel, puis il s'en va.

Le Palais Joyeux est une taverne servant en priorité les clients aux goûts exotiques ou dotés de nombreuses bouches. Sa spécialité, les "Mets des plans", attire des créatures extrêmement différentes d'une semaine sur l'autre (la carte est, en effet, modifiée sur une base hebdomadaire). Certains produits restent toutefois proposés à l'année, comme les "Fromages des plans" (le coulant funeste de Toril reçoit toujours un franc succès), les "Bières des plans" (goûtez la bière brune de Bytopie !) et les "Fruits des plans" (nous vous déconseillons les pommes des Abysses, qui ont tendance à répondre quand on les mord).

Imel (hm, F3, N) a su mettre son intelligence à profit pour monter une affaire rentable. Le Palais Joyeux est un établissement à un étage comprenant une grande salle, un bar, une cuisine et des chambres à l'étage. Imel connaît l'existence du portail et cela ne le dérange pas qu'on l'emprunte à l'occasion. Si les personnages discutent avec lui et lui apprennent où ils comptent se rendre, il leur demande de lui ramener du coulant funeste ; sa réserve est presque épuisée.

"Richeville"

Athkatla est une ville portuaire fortifiée qui est également la plaque tournante du commerce en Amn. Ce sont les affaires qui font vivre la communauté et il n'est pas rare que la justice sache fermer les yeux lorsqu'il y a un important profit à la clef.

La ville et tout le reste du pays sont dirigés par le mystérieux Conseil des Six, qui terrifie tous les Amniens. Comme les Seigneurs d'Eauprofonde, les membres du Conseil ont compris que leur anonymat facilitait grandement leur tâche de dirigeants. Tous portent donc une ample robe à capuche qui dissimule efficacement leurs traits.

Le pays connaît de gros problèmes depuis quelque temps. La réunification du voisin direct, Téthyr, a incité Riatavin et Les Bornes a faire sécession. En effet, ces deux villes se sentent flouées par les accords commerciaux concernant la totalité du territoire. Elles ont donc l'intention de se séparer d'Amn et d'être rattachées à Téthyr. En guise de mesure de rétorsion, le Conseil des Six a aussitôt décrété l'arrêt du commerce avec Téthyr.

Dans le même temps, une armée d'humanoïdes regroupant les orques de la tribu des Mord-l'Épieu et les géants du clan des Brise-Crânes a envahi la plus grande partie de la région située entre Athkatla et les provinces rebelles.

Et, comme si cela ne suffisait pas, la principale déesse du pays a disparu depuis plusieurs années. C'est en effet dans ce secteur marchand de la Côte des Épées que Waukyne est le plus vénérée. Le quartier général du culte est l'abbaye des Flèches d'Or, enclave fortifiée située au nord d'Athkatla. C'est là que les PJ doivent se rendre.

Si les personnages explorent la ville, vous devez vous rappeler un détail extrêmement important : par le passé, Amn a connu énormément de problèmes avec divers magiciens maléfiques, et les mages sont donc traités avec mépris et suspicion. Les PJ magiciens qui ne dissimulent pas leur profession peuvent s'attendre à payer plus cher tout ce qu'ils achètent, à être ignorés par leurs interlocuteurs, et même à être violemment bousculés par les gardes du corps des nobles qu'ils risquent de croiser.

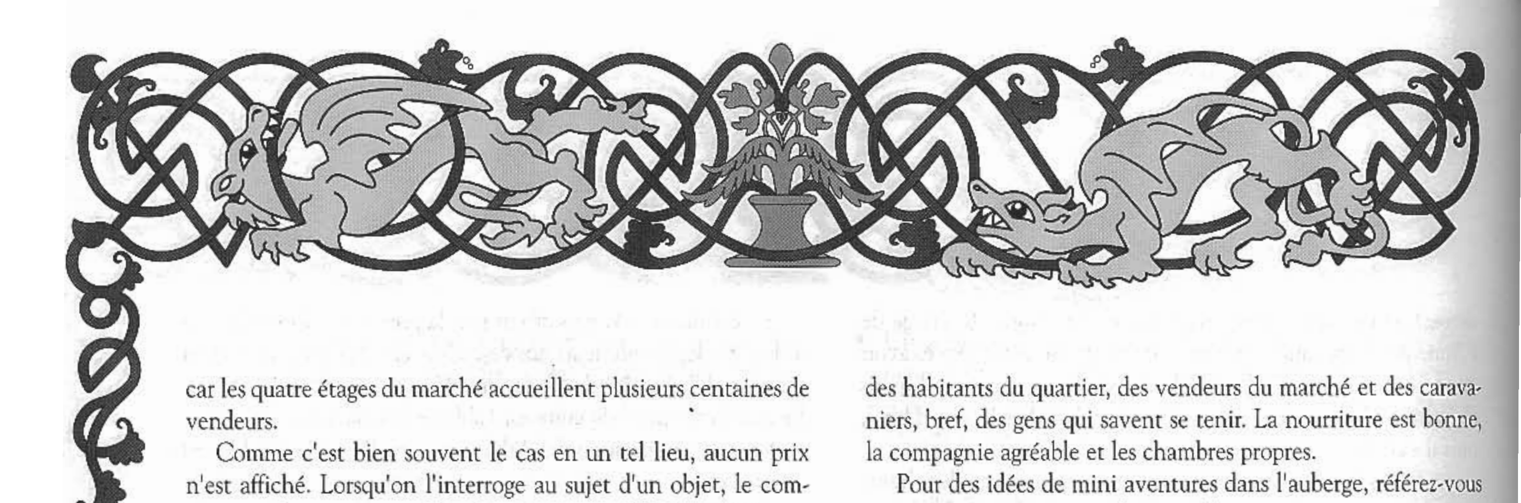
Lisez l'encadré suivant à vos joueurs lorsque le groupe atteint Athkatla :

> En arrivant à Athkatla, que d'aucuns appellent Richeville en raison des affaires qui s'y traitent à toute heure du jour et de la nuit, vous vous apercevez que la capitale amnienne n'a pas volé sa réputation de ville perpétuellement agitée. Une interminable succession de chariots bloque les rues, en bordure desquelles échoppes et stands montés à la va-vite vendent de la nourriture graisseuse et des boissons tièdes aux caravaniers affamés et assoiffés.
>
> En quelques minutes, entraînés par le flot de la foule, vous vous retrouvez sur une vaste place du marché à étages, installée dans de grandes arènes de forme ovale. Vous voici au cœur de la Promenade de Waukyne.

Les arènes sont deux fois plus grandes que le marché d'Eauprofonde. Entourées d'une muraille de quinze mètres de haut, elles proposent quatre galeries surélevées, de plus de vingt mètres de large, sur lesquelles se pressent commerçants et acheteurs. La disposition des galeries supérieures procure un peu d'ombre à celles du dessous. Au cœur de l'été, ces zones protégées sont extrêmement recherchées.

Des rampes relient les divers niveaux. Elles sont assez larges pour être empruntées par un chariot. Les nombreux étals proposent tout ce que l'on peut rechercher, objets magiques exceptés. Si l'un des personnages est friand de maïs de Maztica ou désire se procurer un éventail en plumes de paon tout droit venu de Kara-Tur, il n'y a pas de meilleur endroit que la Promenade de Waukyne pour obtenir satisfaction. En d'autres termes, on peut acheter ici n'importe quel objet non-magique du *Manuel des Joueurs* et du *Catalogue des Armes et Équipements*, mais le plus difficile consiste bien souvent à le trouver. Cela peut prendre des heures,



car les quatre étages du marché accueillent plusieurs centaines de vendeurs.

Comme c'est bien souvent le cas en un tel lieu, aucun prix n'est affiché. Lorsqu'on l'interroge au sujet d'un objet, le commerçant le propose systématiquement pour la valeur indiquée dans le *Manuel des Joueurs* plus 10-60% (1d6x10). Rien n'empêche le personnage d'accepter le prix fort, mais les clients sont censés marchander (un tel procédé n'offense personne, bien au contraire). Si le PJ se débrouille bien, le prix final peut être inférieur à celui que donne le *Manuel des Joueurs*. Notez que marchander ne signifie pas menacer le vendeur. Certains marchands refusent de vendre quoi que ce soit à un magicien et, les autres leur proposent un prix de départ égal à 200% de la valeur réelle de l'objet (sans jamais descendre en dessous de 150%).

Faites jouer cette scène tant qu'elle intéresse le groupe. La section "Opportunités" détaille quelques idées qui devraient permettre à vos joueurs d'interpréter leurs personnages.

Quand la nuit tombe, nos héros devraient chercher un toit (voir ci-dessous), à moins qu'ils ne se fassent indiquer où se trouve l'abbaye des Flèches d'Or.

À la Mousse d'Argent

Si les personnages cherchent une adresse où dormir et bien manger, on leur indique "À la Mousse d'Argent ", auberge située à quelques pâtés de maison du marché. Cet établissement est l'un des plus anciens de la ville. Le propriétaire est un demi-elfe du nom d'Hansol Ynnilross (dem, C2 de Milil, LN). C'est un négociateur hors pair qui a manqué ses études de barde et a dû s'expatrier de Lunargent, où il était scribe.

> L'homme qui vous a indiqué le trajet ne s'est pas trompé. Moins d'un quart d'heure après avoir quitté le marché, vous atteignez un bâtiment de trois étages, bien entretenu malgré son grand âge. L'enseigne représente une chope argentée débordant de mousse. Par la porte vous parviennent des bribes de conversation, quelques éclats de rire et une chanson paillarde.
>
> Vous entrez et le demi-elfe qui se tient derrière le bar vous accueille d'un hochement de tête. Grand et élancé, il est étonnamment séduisant. Ses cheveux sont intégralement blancs et ses yeux bleus paraissent presque violets en raison de l'éclairage. Il vous fait signe d'approcher et vous demande ce que vous voulez.

Il y a toujours du monde " À la Mousse d'Argent ", mais l'établissement n'est jamais surpeuplé. Ses clients sont principalement des habitants du quartier, des vendeurs du marché et des caravaniers, bref, des gens qui savent se tenir. La nourriture est bonne, la compagnie agréable et les chambres propres.

Pour des idées de mini aventures dans l'auberge, référez-vous à la section "Opportunités", page 14.

L'abbaye des Flèches d'Or

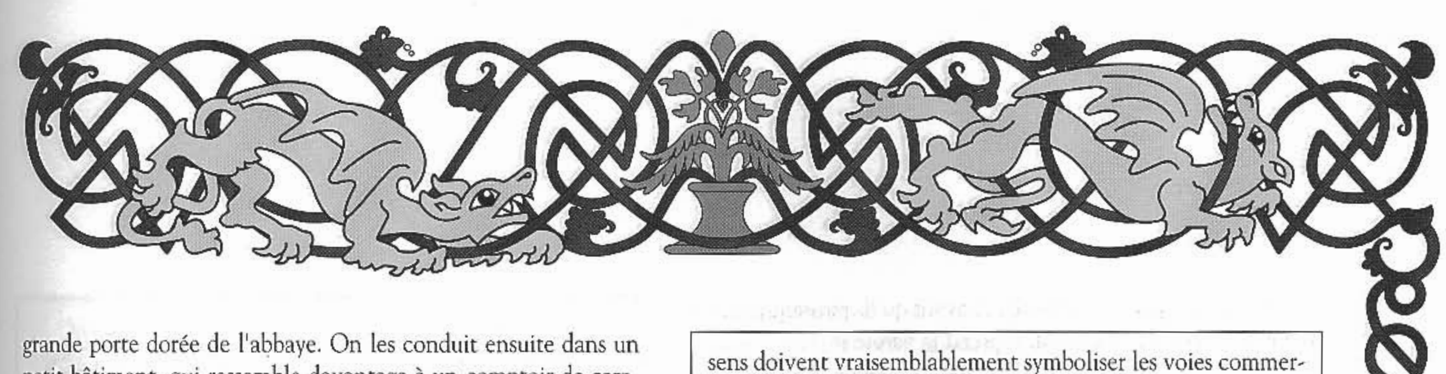
Quand les personnages décident d'aller voir quel travail le Saint Coffre leur réserve, il leur faut commencer par se rendre à l'abbaye des Flèches d'Or, située au nord de la ville. Les commerçants du marché peuvent leur expliquer le chemin (et, pour peu qu'ils posent la question au bon moment, ils risquent même d'obtenir du vendeur une ristourne). Hansol aussi peut leur indiquer l'itinéraire à suivre (ce qui leur permet d'avoir des chambres à meilleur prix, à moins qu'Hansol ne leur offre une tournée de sa spécialité : une bière brune brassée par les petites-gens et servie dans des chopes refroidies par magie). Lorsque les PJ approchent du complexe, lisez l'encadré suivant à vos joueurs :

> Après avoir traversé l'Alandor et le Quartier du Temple, vous sortez de la ville par la porte nord. La route que vous suiviez se scinde alors en deux; le chemin de droite part pour d'autres contrées et des villes telles que La Porte de Baldur, tandis que celui de gauche longe la Côte des Épées et mène à une enclave fortifiée dont les tours se parent de reflets dorés. Vous avez devant les yeux l'abbaye des Flèches d'Or, où vous trouverez peut-être les réponses aux questions que vous vous posez concernant le Saint Coffre, les visions de sa protégée et cette quête qui pourrait vous échoir.

L'abbaye des Flèches d'Or se dresse au sommet d'un imposant promontoire, ce qui lui permet de surplomber Athkatla et la Baie des Marchands. C'est presque une ville à part entière. Elle accueille près de 1 000 fidèles, 150 prêtres et les 6 plus hauts dignitaires de l'Église qui, tous, servent Waukyne et sa Régente. Depuis que le culte a été rattaché à celui de Lliira, deux nouveaux bâtiments sont en cours de construction. Le premier sera une immense salle de bal, tandis que le second logera les nobles et les personnalités influentes de la région lors des galas donnés à l'abbaye. Malgré les nombreuses rumeurs faisant état de la perte de pouvoir de l'Église, plus d'une douzaine de riches familles et sociétés marchandes amniennes la soutiennent financièrement (toutes espèrent que cela leur permettra d'influencer le Saint Coffre).

Si les personnages expliquent qu'ils sont là en réponse à l'appel lancé par la Voix de la Dame, on les fait aussitôt entrer par la





grande porte dorée de l'abbaye. On les conduit ensuite dans un petit bâtiment, qui ressemble davantage à un comptoir de caravane ou de compagnie marchande qu'à un lieu de culte. Il leur faut ensuite attendre que le Saint Coffre trouve dans son emploi du temps très chargé un moment pour les recevoir.

En fait, les PJ n'attendent pas longtemps (sauf s'ils se sont montrés désagréables), mais juste assez pour que les prêtres présents puissent lancer *connaissance des alignements* et autres sorts de divination similaires afin de déterminer les véritables intentions des visiteurs. Si ces derniers s'en aperçoivent en faisant, eux aussi, usage de sorts de détection, les prêtres s'en excusent mais leur expliquent que de tels procédés sont nécessaires pour garantir la sécurité du Saint Coffre. Si les personnages n'acceptent pas cette explication, ils se voient priés de repartir sur l'heure. Les fidèles de Waukyne ont d'autres chats à fouetter que de caresser les PJ susceptibles dans le sens du poil alors que l'une des leurs est en train de mourir.

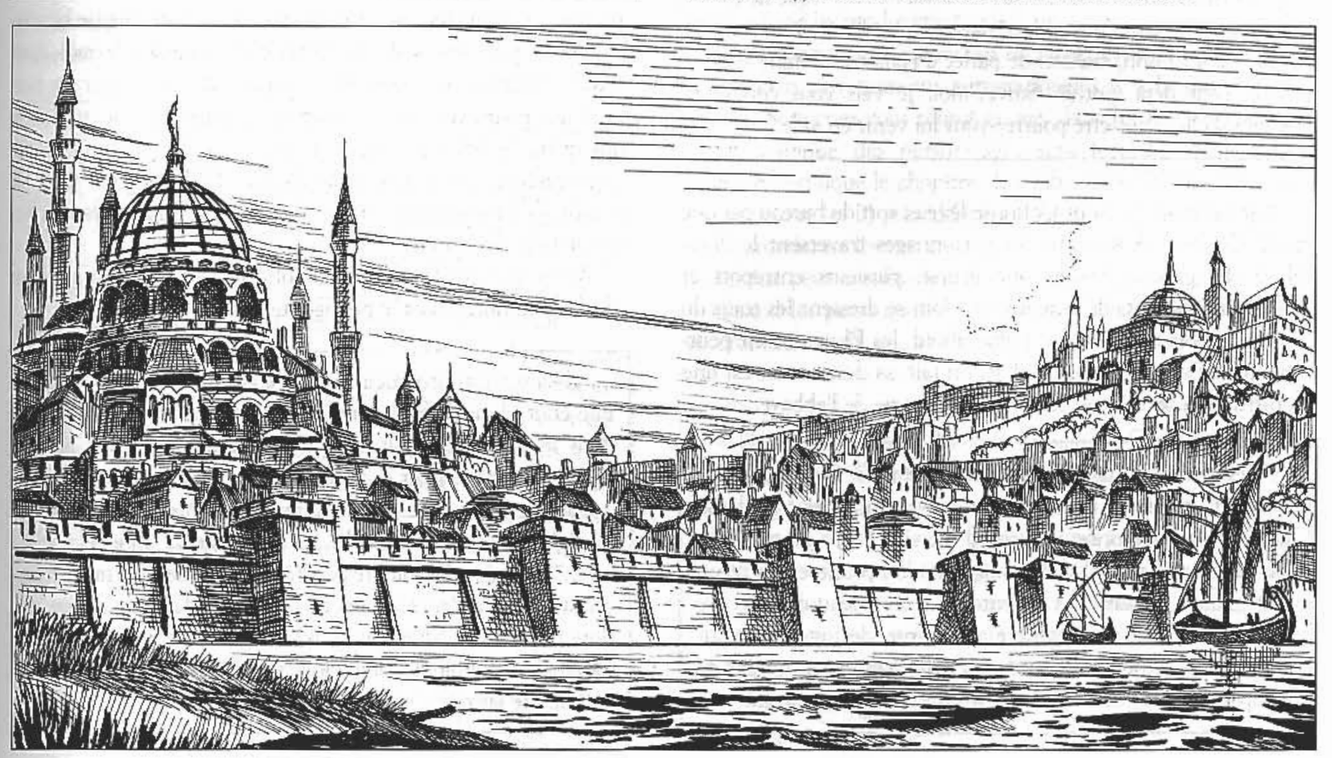
Quand les personnages sont reçus par le Saint Coffre, lisez l'encadré suivant à vos joueurs :

Un acolyte vous conduit, non dans un temple, mais dans un bureau spacieux. Une grande carte de Féerûne est accrochée au mur; les traits rouges et noirs qui la barrent en tous sens doivent vraisemblablement symboliser les voies commerciales. Vous notez, non sans intérêt, que plusieurs traits noirs prennent naissance en divers ports d'Amn pour disparaître à l'extrémité occidentale de la carte, au cœur de la Mer des Épées.

Mais vous n'avez pas le temps de l'étudier plus avant, car votre regard est attiré par l'homme imposant assis derrière un bureau couvert de factures et de parchemins. Tharundar Olehm, Saint Coffre et Voix de la Dame, est vêtu avec goût d'une blouse ample en soie et d'un gilet de satin doré. Cessant de lire le parchemin qu'il tient dans ses mains ornées de nombreuses bagues, il lève sa tête chauve vers vous et vous fait signe de vous asseoir. Plusieurs chaises rembourrées vous attendent devant son bureau.

"Bonjour et bonnes affaires, mes amis. Je suis heureux que vous ayez pu venir aussi vite en ces temps troublés. Mais avant de vous expliquer pourquoi je vous ai fait venir, j'aimerais que vous me disiez ce que vous savez de nos problèmes actuels."

Les personnages peuvent lui raconter tout ce qu'ils savent. Si l'un d'entre eux a connu l'expérience sensorielle décrite plus haut (par le biais d'un songe ou d'un sort de divination ayant mal fonctionné), le Saint Coffre se montre très intéressé.



Du haut de la colline, l'abbaye des Flèches d'Or surplombe Athkatla






Quand les PJ en ont terminé, et avant qu'ils puissent poser la moindre question, Tharundar reprend la parole :

> "Si vous vous trouvez ici devant moi, c'est en raison de cauchemars que fait, chaque nuit, l'une de mes plus précieuses assistantes. Halanna Jashire est une jeune prêtresse promise à un bel avenir, et je dois même admettre que j'en ai fait ma protégée. Ces rêves l'empêchent de dormir et sa santé se détériore rapidement. Nous ne savons ni d'où ils viennent ni comment soigner la pauvre Halanna."

À ce moment, décrivez les songes de la jeune femme si les personnages n'en ont pas eu connaissance par un sort de divination raté. Puis le Saint Coffre poursuit :

> "Peu après le début des cauchemars d'Halanna, je suis parvenu à déterminer qu'il ne s'agissait pas de rêves ordinaires. Bien au contraire, j'ai découvert que c'était des visions divines, mais j'ignore qui les communique à Halanna et comment cela se fait. Mes acolytes et moi-même nous sommes alors penchés sur la source de ces visions. Je me suis entretenu avec les serviteurs de la Régente, lesquels m'ont affirmé que la Semeuse de Bonheur n'était pour rien dans cette histoire. J'ai également appris qu'aucun dieu bon, mauvais, loyal ou chaotique ne tourmentait mon assistante. Mais, dans ce cas, de quoi pouvait-il bien s'agir ? Enfin, cessons de parler d'Halanna comme si elle nous avait déjà quittés. Suivez-moi, je vais vous conduire auprès d'elle. Peut-être pourrez-vous lui venir en aide."

Sur ces mots, le Saint Coffre se lève et sort du bureau par une porte dérobée. À sa suite, les personnages traversent le complexe. Ils passent devant une écurie, plusieurs entrepôts et quelques bâtiments de bureaux. Au loin se dressent les tours du temple proprement dit. De prime abord, les PJ penseront peut-être que c'est là qu'il les conduit. En fait, sa destination est une construction accolée au temple : l'infirmerie de l'abbaye.

> Dès que vous êtes entrés dans l'infirmerie, le Saint Coffre met le doigt devant la bouche pour vous enjoindre à garder le silence. Vous remontez un couloir menant à une pièce isolée. Là, vous apercevez plusieurs soigneurs, un prêtre et un serviteur affairés autour d'un lit entouré d'un rideau de soie. De l'autre côté de la fine barrière, vous entendez quelques chuchotements et des froissements de tissu, comme si un enfant incapable de dormir se retournait sans cesse dans son lit.

> Le Saint Coffre s'approche du lit et écarte le rideau pour vous révéler un horrible spectacle. Une jeune femme blonde, qui devait autrefois être très belle, n'est plus que l'ombre d'elle-même. Ses cheveux sont ternes, ses joues creusées. Elle a les yeux enfoncés dans les orbites et les lèvres craquelées et ensanglantées, comme si elle se les avait involontairement mordues. Son corps décharné est couvert de sueur et elle ne peut s'empêcher de trembler.
>
> "Voici Halanna. Comme vous le voyez, si nous ne parvenons pas à la délivrer de ces visions, elle risque de nous quitter bientôt. Au cours de vos nombreuses aventures, auriez-vous entendu parler d'une substance, d'un objet ou d'un sort qui pourrait la sauver ? Si tel est le cas et si vous l'avez en votre possession, je vous en conjure, faites-en usage sans attendre."

Les personnages peuvent ausculter Halanna et même faire appel à leur magie pour essayer de la guérir, mais le Saint Coffre leur explique que ses plus puissants sorts curatifs sont restés sans effet. Tandis que les PJ examinent la jeune femme, Tharundar s'assied à côté d'elle, lui prend la main et lui caresse doucement la joue.

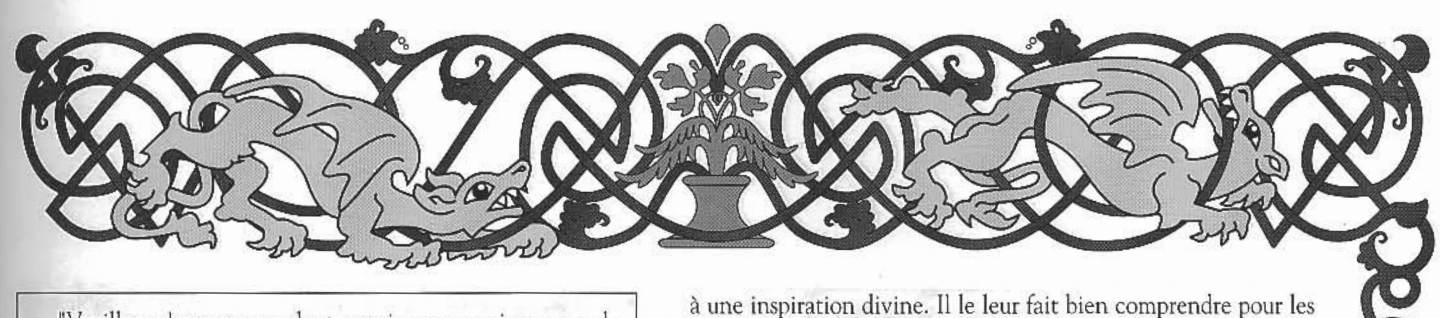
Comme cela est indiqué plus haut, Tharundar pense que les visions d'Halanna pourraient mener jusqu'à Waukyne. Jusqu'à présent, il n'a pas pu trouver la moindre preuve étayant ses suspicions, et même les importantes ressources dont l'Église bénéficie n'ont pas permis de déterminer d'où venait le mal dont souffre Halanna ou comment la soigner. Il a fait venir les personnages pour avoir sous la main des aventuriers chevronnés si une quête devenait nécessaire, mais aussi parce qu'il espère que leur présence fera réagir Halanna. Les PJ l'ignorent, mais de nombreux autres groupes d'aventuriers les ont précédés au chevet de la jeune femme.

Après que nos héros ont ausculté la jeune femme pendant plusieurs minutes, lisez le passage suivant à vos joueurs :

> Halanna sort brusquement de l'état de stupeur dans lequel elle était plongée. Elle se redresse d'un coup, le regard perdu dans le vague. Un murmure presque inaudible jaillit de ses lèvres craquelées pour se transformer en cri d'angoisse :
>
> "Dame... Or... Abysses... Graz'zt... trahie... TRAHIE !"
>
> Puis elle retombe sur le lit, en murmurant : "Elle vit... elle vit..." Épuisée, elle sombre aussitôt dans un demi-sommeil. Le Saint Coffre a l'air totalement stupéfait. Mais sa surprise ne dure pas. En un instant, il prend une décision et se lève avec l'allant d'un homme deux fois plus jeune. Ses yeux sont embués de larmes.







"Veuillez m'excuser pendant que je communique avec le clergé et notre Patronne, fait-il en vous indiquant l'un des acolytes. Ce jeune homme va vous conduire à une salle d'attente. Vous êtes nos invités et, si ce signe annonce bien ce que je crois, votre arrivée tombe à point nommé."

Sur ces mots, il donne des ordres aux autres prêtres, qui lui emboîtent aussitôt le pas, et vous quitte sans perdre un instant.

L'acolyte conduit les personnages jusqu'à une pièce toute proche, dans laquelle ils s'assoient sur des chaises confortables. Les quelques livres proposés sont très intéressants, quoique ne traitant d'aucun sujet surnaturel. L'attente se prolonge deux heures durant. Si les PJ perdent patience et demandent à voir Tharundar pour qu'il leur explique ce qui s'est passé, ils s'entendent répondre que le Saint Coffre est trop occupé pour recevoir qui que ce soit, car les Furies, les prélats et lui sont en train de prier. Enfin, Tharundar les fait conduire dans le bureau où il les a accueillis.

Quand ils y arrivent, ils s'aperçoivent que leur hôte n'est pas là, mais on leur apprend qu'il ne tardera pas. Une petite table, au centre de la pièce, porte un grand plateau d'argent couvert de nourriture : viande froide, fromage, fruits (dont certains que les PJ n'ont encore jamais vus), petits pains tout juste sortis du four et vin frais. L'acolyte qui a conduit les personnages jusqu'ici les prie de manger à leur faim. Quand le Saint Coffre arrive, lisez l'encadré suivant à vos joueurs :

"Ah, mes amis, je suis très heureux de vous retrouver et je vous remercie de votre patience. J'ai eu fort à faire suite aux paroles prononcées par Halanna, mais je suis en quelque sorte rassuré d'avoir vu confirmé les suppositions que je nourrissais quant à l'origine de ses visions. Votre présence a servi de catalyseur et nous a permis d'avoir la confirmation de ce que nous espérions tous, à savoir que notre déesse est bien vivante.

"Je pense qu'elle est détenue par un démon du nom de Graz'zt. J'ignore comment il est parvenu à emprisonner Waukyne dans les Abysses, mais ce que je sais, c'est que l'Amie des Marchands doit être secourue sans attendre. Mes amis, c'est vous qu'elle a menés jusqu'à nous en ce jour béni. Acceptez-vous d'entreprendre cette tâche vitale ? Aurez-vous la témérité de tirer notre déesse bien aimée des griffes d'un seigneur démon ?"

Le Saint Coffre est persuadé que la présence des personnages au moment où Halanna a parlé signifie que cette quête les concerne directement. Peut-être ont-ils, sans le savoir, répondu à une inspiration divine. Il le leur fait bien comprendre pour les inciter à accepter cette mission, mais ne se braque pas s'ils réclament une récompense (il vénère la déesse du commerce et de la richesse, après tout).

Tharundar a prévenu les dirigeants des religions d'alignement bon que Waukyne était emprisonnée. L'audace dont Graz'zt a fait montre en osant capturer une déesse a convaincu ces autres chefs religieux de promettre leur aide au Saint Coffre. Séluné, la déesse de la lune, a déjà accepté que les sauveteurs choisis par l'Église de Waukyne puissent utiliser l'Escalier Infini pour aller délivrer l'Amie des Marchands (si un PJ est clerc ou prêtre de Séluné, ses compagnons et lui-même ont donc une raison supplémentaire d'accepter cette quête).

Le Saint Coffre marchande de bon cœur avec les personnages jusqu'à parvenir à un prix acceptable pour tout le monde. À vous de voir à quoi les PJ peuvent prétendre, en fonction de la rareté de la magie dans votre campagne. Tharundar est prêt à débourser jusqu'à 10000 po par PJ (en pierres précieuses et bijoux) et à offrir au groupe une participation plus ou moins importante dans diverses sociétés (pour une valeur maximale de 100000 po). Les prêtres peuvent également négocier quelques parchemins de sorts et/ou des potions peu puissantes. Le Saint Coffre garantit également aux personnages que leurs morts seront ressuscités. Par contre, il ne leur donne aucun objet magique permanent, à moins qu'ils n'en possèdent pas (et encore nos héros doivent-ils promettre de les rendre une fois leur quête menée à bien). Au cas où les personnages échoueraient ou tenteraient de conserver les objets, ceux-ci retournent automatiquement à la trésorerie du temple. Souvenez-vous toutefois que, dans les Abysses, la puissance magique des personnages sera fortement amoindrie (comme l'explique le chapitre "Les Abysses"). Si vous jugez que les objets que les PJ possèdent sont suffisants pour cette aventure, Tharundar ne leur en confie pas d'autres. Dans le cas contraire, l'Église peut éventuellement leur en prêter quelques-uns.

Quand les personnages et le Saint Coffre parviennent à un accord, lisez ce qui suit à vos joueurs :

"Plusieurs experts m'ont affirmé que ce Graz'zt surveillait toutes les voies d'accès permettant habituellement de pénétrer dans son royaume, mais je crois que nous possédons le moyen d'échapper à sa surveillance. Entrez, je vous prie, Dame Kyriani."

Vous n'avez sans doute jamais vu de demi-elfe aussi belle que celle qui apparaît à ces mots. Ses longs cheveux argentés mettent en valeur un visage aux traits d'une finesse incroyable et même son épaisse robe de voyage ne parvient pas à dissimuler sa silhouette voluptueuse.





"Bonjour, vous dit-elle en souriant. Avant de connaître les horreurs des Abysses, vous découvrirez les merveilles de l'Escalier Infini. Si vous êtes tombés d'accord avec le Saint Coffre, nous devrions partir sans attendre. Tenez-vous par la main."

Ce disant, elle tire un parchemin de l'une de ses poches et commence à le lire. Dame Kyriani est manifestement une magicienne, et elle est en train de vous téléporter vous ne savez où !

Prêtres exceptés, Kyriani (def, M11, N) est la plus puissante représentante de Séluné en son temple d'Eauprofonde, la Maison de la Lune. Elle se trouvait en Amn, où elle cherchait l'un des anciens centres du culte de Séluné, la ville elfique de Myth Lharast (les Sélunistes sont en effet convaincus que cette cité perdue se trouve en Amn). Elle était tout près d'Athkatla quand son temple lui a appris que le Saint Coffre avait lancé un appel à l'aide généralisé. Elle transporte les personnages jusqu'à la Maison de la Lune, à Eauprofonde. De là, ils pourront accéder à l'Escalier Infini.

Opportunités

Une section similaire apparaît au terme de chaque chapitre du scénario. Elle a pour fonction de vous aider à développer l'aventure en vous donnant des idées de rencontres et en évoquant des PNJ dignes d'intérêt. Attention toutefois, car ces rencontres exigent un minimum de préparatifs de votre part. Si vous souhaitez que les personnages passent davantage de temps à Athkatla avant de se rendre à l'abbaye des Flèches d'Or, voici quelques suggestions.

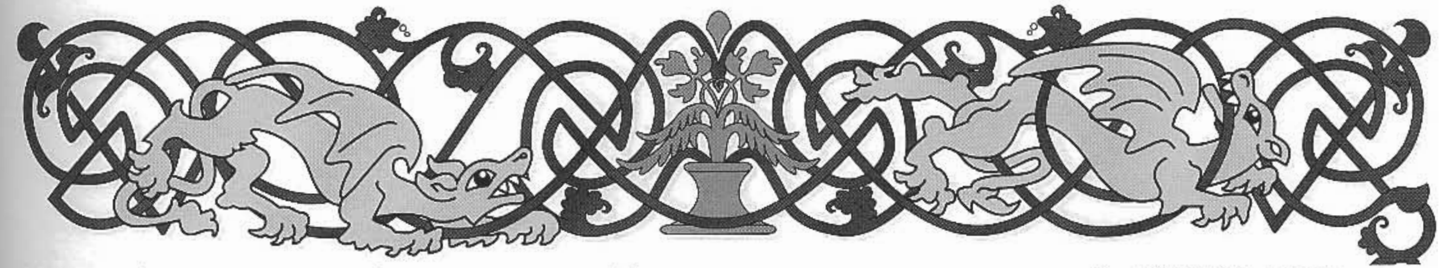
Alors que le groupe arpente la Promenade de Waukyne :

- Un ou plusieurs PJ se font faire les poches. Le coupable peut être un jeune gosse des rues affamé ou encore un membre des Voleurs de l'Ombre. Cette guilde est tellement bien implantée dans le pays que sa puissance rivalise avec celle du Conseil des Six. Si les personnages se retrouvent opposés à elle, une longue campagne peut s'ensuivre.
- Les PJ entendent deux marchands qui discutent à voix basse de l'arrivée prochaine de produits de contrebande. La cargaison peut être constituée de poison, de narcotiques ou même d'esclaves (qui pourraient venir de Maztica). Cette rencontre est aussi susceptible de donner naissance à une grande aventure.
- Un petit homme brun sans aucun signe distinctif s'approche des aventuriers et leur offre une véritable fortune s'ils acceptent de quitter Athkatla sans attendre et de ne jamais y revenir.

À la Mousse d'Argent :

- Un barde régale les clients avec ses chansons et ses poèmes. Certains de ses textes sont en rapport avec l'aventure (ils parlent, par exemple, de Waukyne, des Abysses ou de l'Escalier Infini, à moins qu'ils n'évoquent le sauvetage d'une "damoiselle" en détresse).
- L'homme qui a essayé d'acheter les PJ au marché tente une nouvelle fois sa chance. Gildaar (hm, P9 de Cyric, LM) a pour instruction d'empêcher le groupe de rencontrer le Saint Coffre, car le Prince des Mensonges sait que quelque chose d'important se prépare et souhaite faire échouer les plans de Tharundar. Gildaar fait tout ce qui est en son pouvoir pour rendre la vie dure aux PJ (sans toutefois aller jusqu'à les attaquer directement).





L'Escalier Infini



"Le Styx n'est qu'un ruisseau putride
Et Océanus est trop bon pour moi ;
Le Mont Olympe est si haut que l'on n'en voit pas la cime
Et Yggdrasil n'est qu'un arbre de plus.
Mais l'Escalier Infini est ce qui se fait de mieux ;
Où que vous alliez, il vous emmènera.
Une simple volée de marches vous permettra de rentrer chez vous…
Et exaucera tous vos rêves."

- Un poète (de PLANESCAPE) inconnu



yriani a utilisé son parchemin pour téléporter les personnages jusqu'à Eauprofonde, sur le parvis de la Maison de la Lune. Là, elle a l'intention de leur parler de l'Escalier Infini et de les envoyer dans les Abysses. Elle utilisera pour ce faire un miroir magique du nom de *Portail de Séluné* (décrit dans *Powers & Pantheons*, sous le nom de *Sojourner's Portal*), qui se transformera en portail temporaire reliant le temple au pied de l'Escalier (ce dernier part du palais de Séluné, Argentil, situé en Ysgard). Même si les personnages ne rencontrent à aucun moment la Dame de la Lune, il y a de fortes chances qu'ils soient fortement impressionnés par tout ce qui leur arrive. Ils pourront ensuite explorer l'Escalier, apprendre les lois qui y sont en vigueur et faire la connaissance de PNJ qui joueront peut-être un rôle important dans la suite de l'aventure ou de votre campagne.

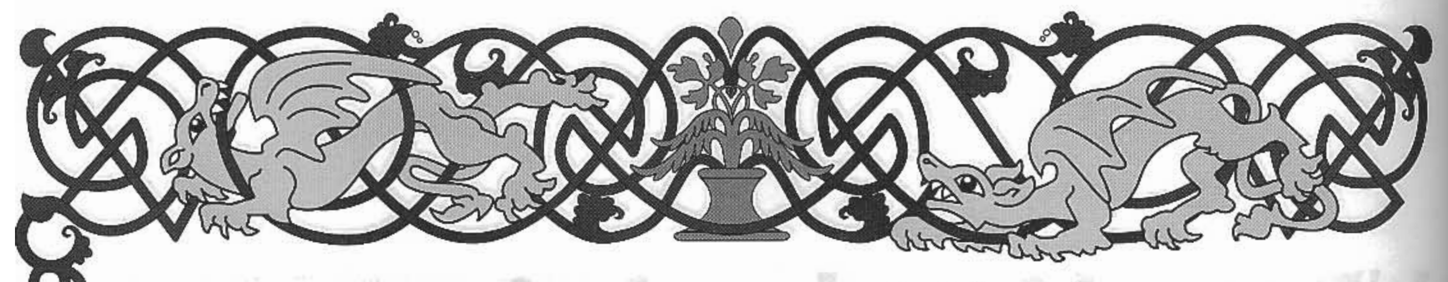
La Maison de la Lune

Cet édifice, qui se trouve sur la rue du Diamant, entre la rue du Garde-Tempête et la rue des Chuchotements, est l'un des plus imposants du Quartier du Temple. Haut de trois étages, il domine tout le pâté de maisons au cœur duquel il se dresse et sa magnificence pourrait en remontrer à nombre de propriétés de nobles. Un énorme dôme, luisant et argenté, surplombe des murs couverts de dalles carrées de marbre blanc. Larges de plus d'un mètre, ces dernières sont enchantées et révèlent à tous l'enseignement de Notre Dame d'Argent sous forme de runes. Les fenêtres de l'édifice ressemblent à des croissants de lune, et certaines, rondes, symbolisent la pleine lune.

Décrivez le temple aux PJ quand ils apparaissent sur le parvis. Kyriani leur indique où ils se trouvent, avant de leur dire que c'est à l'intérieur de la Maison de la Lune que commencera leur quête. Puis la demi-elfe les guide dans les couloirs du temple. Lisez ou paraphrasez l'encadré qui suit. À moins que l'un des personnages ne vénère Séluné, Kyriani ne perd pas de temps pour les conduire jusqu'à la raison de leur venue, un miroir très particulier situé au premier étage du temple.

> Dès que vous pénétrez dans le gigantesque hall d'entrée de cet imposant édifice, vous voyez que la grande simplicité de ses plans n'enlève rien à sa beauté. Plusieurs balcons surplombent le vestibule et le plafond voûté culmine à une dizaine de mètres au-dessus de vos têtes. Trois colonnes massives se dressent devant vous. Elles n'atteignent pas le plafond, mais semblent plutôt servir de présentoirs aux urnes anciennes qui les surmontent.
>
> Vous arrivez ensuite à un rideau, gardé par trois soldats en armure bleue. De l'autre côté se trouve la chapelle, que vous traversez trop rapidement pour vraiment pouvoir la contempler.



> Vous remarquez tout de même un autel dressé sur une estrade en forme de croissant de lune et six hauts balcons illuminés par des bulles de lumière argentée. Kyriani vous fait ressortir par la gauche puis emprunter un grand escalier.
>
> Une fois arrivés au premier, vous prenez sur la gauche, mais sans vous préoccuper des portes que vous voyez de part et d'autre. Votre guide vous conduit devant un vieux miroir pendu au bout du couloir.

Le miroir n'est autre que le *Portail de Séluné*, qui permet de se rendre instantanément en divers endroits appréciés de Notre Dame d'Argent. En général, il ne conduit qu'à d'autres lieux de Féerûne, mais Séluné a décidé d'aider les personnages dans leur quête, aussi le portail les mènera-t-il dans son domaine, au pied de l'Escalier Infini. De forme ovale, le miroir est manifestement très ancien. Son cadre d'argent terni a été ouvragé avec art, mais rien ne le distingue d'un miroir ordinaire. Quiconque détecte la magie à proximité s'aperçoit qu'il dégage une aura d'altération. Lisez ou paraphrasez le passage suivant à vos joueurs :

> "Vous avez devant vous l'une des plus grandes reliques de la foi séluniste, vous apprend Kyriani. Ce miroir vous emmènera jusqu'au cœur du domaine de Séluné, les Portes de la Lune. C'est de là que part l'Escalier Infini, que d'aucuns appellent l'Escalier Céleste et qui relie tous les plans entre eux. C'est au pied de l'Escalier que votre quête débutera vraiment.
>
> "Mais avant de vous y envoyer, j'ai là un présent que le Saint Coffre m'a chargée de vous remettre. Vous allez devoir vous rendre dans les Abysses, univers qui recèle une infinité de périls. Les gens habitués à vivre dans les plans ont coutume de dire que ce qui compte, ce n'est pas qui l'on est, mais ce que l'on sait. C'est pour cette raison que le Saint Coffre m'a demandé de vous remettre ceci."
>
> Ce disant, elle tend un parchemin à chacun des prêtres de votre groupe. Vous ne connaissez pas le sort qui est rédigé dessus.
>
> "Le Saint Coffre a également pu déterminer comment atteindre le domaine de Graz'zt depuis l'Escalier Infini, poursuit Kyriani. À un endroit particulièrement froid et sombre, cherchez une porte frappée d'une main à six doigts. Elle vous conduira dans les Abysses. Et notez bien le lieu où elle vous mène, car il se pourrait qu'il vous faille la retrouver sans perdre de temps."

Chaque parchemin présente deux fois le sort *détection de l'ennemi*, qui peut donc être jeté à deux reprises avant que le rouleau de papier perde toute utilité. N'importe quel prêtre peut lancer ce sort.

Détection de l'ennemi
(Sort de prêtre de niveau 4, divination, réversible)

Sphère : Divination
Portée : 0 — Composantes : V, S, M
Durée : 24 heures — Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : Le jeteur de sorts — Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort permet au prêtre de détecter ses ennemis de loin, ce qui lui laisse le temps de s'enfuir ou de se préparer au combat. L'effet est centré sur le personnage et se déplace avec lui. La zone d'effet a un rayon de 750 m par niveau du PJ.

Dès qu'une créature animée de mauvaises intentions pénètre dans la zone d'effet, le prêtre ressent sa présence. Au bout de 2 rounds, les impressions communiquées par le sort sont plus précises et le personnage apprend de quelle direction arrive son ennemi, mais aussi la distance à laquelle il se trouve et la vitesse à laquelle il se déplace.

Par contre, le sort n'identifie en rien l'adversaire, pas plus qu'il ne prodigue la moindre information quant à ses forces ou ses faiblesses. Le prêtre a tout de même vaguement conscience du nombre de créatures qui approchent (sans que cette indication soit précise; il sait juste si l'ennemi est seul ou s'il s'agit d'un groupe). L'impression de danger communiquée par le sort n'augmente pas avec la proximité; elle reste toujours constante, que l'adversaire soit loin ou, au contraire, tout proche.

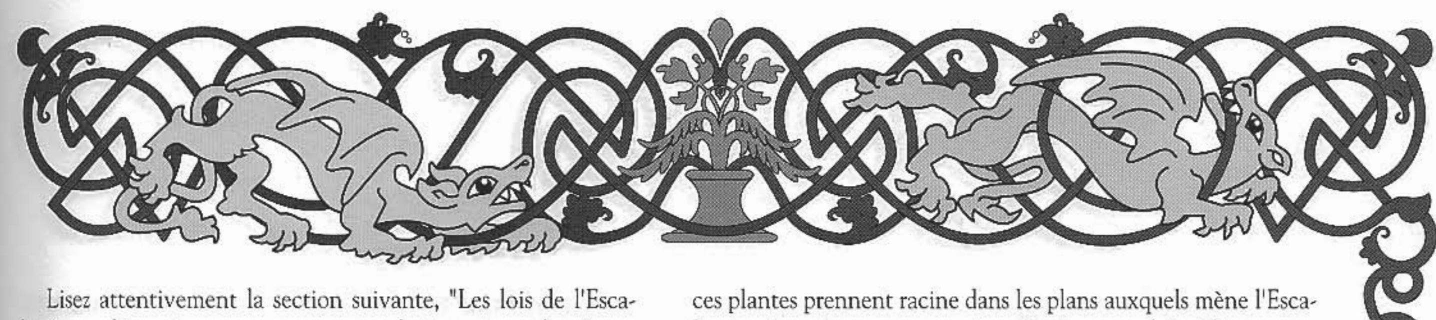
La forme inversée de cet enchantement, *dissimulation de la haine*, permet de ne pas être repéré par *détection de l'ennemi* tant que l'on se trouve à plus de 3 m de distance du prêtre ayant lancé le sort (en dessous de 3 m, *dissimulation de la haine* ne suffit plus pour masquer ses intentions). *Détection de l'ennemi* ne fonctionne que pour le jeteur de sorts, mais n'importe quelle créature peut être protégée par *dissimulation de la haine*.

La composante matérielle de *détection de l'ennemi* est le symbole sacré du prêtre (dans le cas où le sort serait lu à partir d'un parchemin, aucune composante n'est nécessaire).

Les PJ peuvent demander à Kyriani ce qu'elle sait de l'Escalier Infini. Elle ne possède qu'une connaissance très limitée de cette voie de communication surnaturelle (surtout par rapport aux lilendes que le groupe va bientôt rencontrer), mais vous pouvez communiquer à vos joueurs toutes les informations que vous souhaitez sur l'Escalier, soit par le biais de Kyriani, soit par celui des lilendes. Faites toutefois attention à ne pas trop leur en apprendre sur le sujet, sans quoi l'Escalier pourrait perdre son aura de mystère et de merveilleux. À moins que les PJ ne soient des voyageurs interplanaires expérimentés, ils n'ont sans doute jamais rien vu d'aussi insolite que l'Escalier. Ne gâchez pas votre plaisir en leur expliquant trop vite son fonctionnement.







Lisez attentivement la section suivante, "Les lois de l'Escalier", et déterminez ce que vous souhaitez apprendre à vos joueurs. Avant de débuter leur longue ascension, les personnages doivent au moins savoir que l'Escalier met l'accent sur la créativité. Kyriani ou les lilendes peuvent également leur faire les recommandations de base, en leur indiquant le temps que peut prendre un trajet, les efforts que les voyageurs doivent déployer, le fait qu'il est dangereux de quitter l'Escalier, de faire usage de magie lorsqu'on l'emprunte ou encore d'ouvrir les portes au hasard.

Lorsque le groupe est prêt, lisez ou paraphrasez l'encadré suivant à vos joueurs :

> "Très bien, fait Kyriani. Si vous êtes prêts, tenez-vous par la main et traversez le miroir dès que j'aurai prononcé le mot de commande. Vous y êtes ?"
>
> La demi-elfe hoche la tête, se tourne vers le miroir et formule un terme incompréhensible. Aussitôt, la surface du miroir se transforme en brume argentée. Malgré tous vos efforts, vous ne parvenez pas à vous souvenir du mot employé par la magicienne. Il refuse de s'imprimer dans votre mémoire.
>
> Contrairement à ce qui se produit avec un sort de téléportation, le fait de franchir le miroir ne vous confère aucune sensation de désorientation. Une fois que vous l'avez tous traversé, vous vous retrouvez dans une grande salle nue, à l'exception d'un escalier de 6 m de large, qui se perd loin au-dessus de vos têtes. La pièce n'a pas de plafond et l'escalier, qui semble fait d'argent massif, ne repose que sur le sol de marbre blanc. Derrière vous, une lourde porte à double battant, également en argent, est fermée.

Une fois que vous aurez lu les informations concernant l'Escalier, rendez-vous à "Au fil des marches, page 20".

Les lois de l'Escalier

L'Escalier Infini (que les Féerûniens conscients de son existence appellent plus volontiers l'Escalier Céleste) part du plan d'Ysgard, et plus précisément de l'une des pièces d'Argentil, le palais de Séluné. La salle circulaire mesure 60 m de diamètre et ses murs s'élèvent à l'infini. Un étrange escalier en colimaçon fait d'argent massif prend naissance en son centre. Il n'est nullement soutenu, sauf à sa base où il repose sur le sol de la pièce. Par endroits des plantes grimpantes vertes pendent des marches. Il suffit de les examiner pour voir qu'elles n'ont pas de racines, mais elles ne sont pas magiques. Il s'agit là d'un mystère que les PJ n'ont aucune chance de résoudre (certains sages avancent que ces plantes prennent racine dans les plans auxquels mène l'Escalier, mais aucune preuve ne vient étayer cette théorie).

L'Escalier se ramifie pour conduire à des milliers d'endroits du multivers. On trouve un peu partout des paliers et des portails, ces derniers ne menant que dans les plans qui encouragent la créativité. L'Escalier existe partout où l'on crée quelque chose, soit sous forme d'art (et de magie), soit sous forme de pensée (philosophie, etc.). Il ne fait pas de différence entre le bien et le mal, et se laisse uniquement guider par la créativité. Portails et portes peuvent apparaître ou disparaître si l'énergie créatrice d'un lieu augmente ou, au contraire, décroît. L'Escalier change donc constamment mais, fort heureusement, il est habité par des êtres qui connaissent ses secrets.

Les lilendes

Les lilendes sont les gardiennes de l'Escalier. Elles sont décrites page 63. Ces créatures énigmatiques ont le torse d'un humain ou d'un elfe mais, en dessous de la ceinture, leur corps est celui d'un grand serpent multicolore. Des ailes bigarrées prennent naissance dans leur dos. Éprises de musique, d'art et de créativité sous toutes ses formes, elles considèrent l'Escalier comme le plus sacré des lieux de tout le multivers. Même si elles sont généralement pacifiques, elles sont tout à fait capables de se défendre et de garder l'Escalier, dont elles ont la charge. Elles sont extrêmement rancunières lorsqu'on leur fait du tort.

Les possessions matérielles et la nourriture n'ont que peu d'attrait pour elles. Par contre, chants, poèmes et œuvres d'art les intéressent beaucoup plus. Elles n'interdisent l'escalier à personne, même si elles semblent éprouver une certaine animosité à l'égard des baatezus (ou diables, comme on les appelle sur le Plan Primaire) et des modrons de Méchanus (peut-être pour avoir souffert de l'une des tristement célèbres marches de ces créatures mécaniques).

Les lilendes postées au pied de l'Escalier portent toutes un masque qui les rend invisibles. Une seule d'entre elles se révèle aux personnages, les autres n'intervenant que si leur compagne est attaquée.

Lilendes (1d4-1 au pied de l'Escalier) : CA 3; VD 9, vl 27 (C), ng 15; DV 7+14; pv 50 chacune; TAC0 11 (10 avec une arme); #AT 2; Dég 2d6 (queue)/1d8+1 (cimeterre, épée longue ou arc et flèches lourdes, plus bonus de Force) ou 1d6+1 (épieu plus bonus de Force); AS constriction, sorts; DS uniquement touchées par les armes au moins +1, immunités; RM 25 %; TA G (torse humain et queue de 6 m de long); Moral champion (15-16); Int supérieure (13-14); AL CB ou CN; PX 9 000 chacune.

AS : *Constriction* : Les adversaires enserrés dans les anneaux perdent automatiquement 2d6 points de vie par round. Ils peuvent se libérer en







réussissant un jet de barreaux et herses. Une créature attrapée de la sorte peut être emportée dans les airs puis lâchée (à condition qu'elle ne pèse pas plus de 125 kg). Tant qu'elle est retenue, la victime subit un malus de -3 à l'attaque, aux dégâts et aux jets de sauvegarde. La lilende ne peut plus broyer son adversaire si elle l'emporte dans les airs. Par contre, si elle le frappe à l'aide de son arme, elle bénéficie d'un bonus de +1 à l'attaque et aux dégâts.

DS : Immunisées contre le poison, les gaz toxiques, le feu d'origine naturelle, les effets liés aux Plans Positif ou Négatif, toute magie basée sur la musique et tous les sorts de type enchantement/charme. Les lilendes ne peuvent être touchées que par les armes au moins +1.

Sorts et pouvoirs assimilables : Les lilendes possèdent toutes les facultés d'un barde de niveau 7 (sorts, charme par le chant, modification du moral, connaissance de l'histoire des objets). Elles peuvent également utiliser les pouvoirs suivants : *déblocage*, *lumière*, *ténèbres* et *terrain hallucinatoire* (3 fois/jour) ; *charme de feu*, *danse irrésistible d'Otto*, *langage des plantes*, *langages des animaux*, *métamorphose* (en créature humanoïde), *passe-plantes* et *transport par les plantes* (1 fois/jour).

Les propriétés de l'Escalier

L'Escalier mène à une infinité de destinations (que l'on atteint par des portes situées sur les nombreux paliers), mais celui qui le connaît peut souvent déterminer où conduit chacun de ces passages. Partout où l'Escalier permet de rejoindre un plan maléfique, il est froid et sombre. À l'inverse, les portes menant aux Plans Supérieurs sont propres, brillantes et réchauffent le cœur. Il est moins aisé de repérer les plans de la neutralité, même si le voyageur expérimenté peut parfois déceler certains signes presque imperceptibles.

L'Escalier possède une autre propriété intéressante qui ne devrait pas servir au cours de l'aventure mais qui peut avoir son importance par la suite, si les PJ parviennent à délivrer Waukyne (cette dernière la leur indique en guise de récompense). Lorsqu'on l'emprunte seul, l'Escalier perçoit le désir intime du voyageur et le conduit à l'endroit correspondant. Mais cela est extrêmement dangereux pour un aventurier car, s'il obtient vraiment ce qu'il veut, il risque de rester éternellement sur place, et donc de mettre un terme à sa carrière (puisqu'il est heureux ici, pourquoi retourner dans un monde où il met chaque jour son existence en danger ?).

Dans ce cas, le personnage se retrouve face à une bifurcation de l'Escalier qu'il n'avait encore jamais remarquée. S'il l'emprunte jusqu'au bout, il peut obtenir son plus grand désir. C'est à lui (et à vous) de voir s'il l'accepte (vous devez également déterminer avec le joueur ce que le PJ recherche vraiment). Si vous préférez laisser parler les dés plutôt que l'interprétation, demandez au joueur d'effectuer un jet de Sagesse (à +4), assorti d'un bonus de -1 par niveau du personnage. Sur un échec, le personnage est incapable de résister ; il franchit le portail et disparaît à tout jamais de la campagne. Par contre, en cas de succès, la force d'esprit du PJ lui permet de ne pas entrer. Bien qu'il n'ait aucun moyen de le savoir, cette voie lui est par la suite interdite. Il pourra peut-être obtenir un jour ce qu'il désire vraiment, mais pas par le biais de l'Escalier Infini.

Dans le cadre de cette aventure, les personnages vénérant Waukyne (pas seulement ses clercs ou ses prêtres) et ceux qui sont d'alignement bon et loyal (comme les paladins) peuvent utiliser cette propriété de l'Escalier pour se guider. Au cas où ils se perdraient, partez du principe qu'ils souhaitent tellement réussir leur mission que cela leur permet de trouver le portail menant aux Abysses (voir plus bas) et de poursuivre l'aventure normalement.

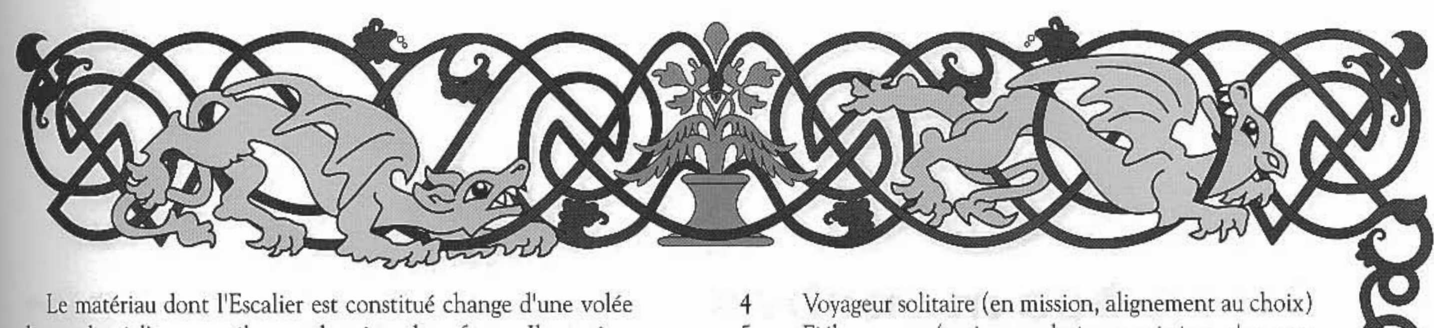
Le premier palier se trouve à plus de 300 m au-dessus du pied de l'escalier. Aucun mur n'est visible. Le palier est un disque de 60 m de diamètre, d'où partent plusieurs escaliers de composition différente qui s'éloignent dans toutes les directions. Bien souvent, des concepts tels que le haut et le bas, mais aussi la droite et la gauche, n'ont que peu de sens pour qui emprunte l'Escalier. Le voyageur ne remarque jamais le moindre changement d'orientation, même si ses amis le voient tourner de loin. On ignore s'il s'agit là d'une autre faculté de l'Escalier ou simplement d'une illusion d'optique.

Voyager au gré de l'Escalier

Comme son nom l'indique, l'Escalier est sans fin et mène à une infinité de lieux sur autant de plans différents. Les personnages qui ne sont pas habitués à un tel concept peuvent se sentir extrêmement frustrés en prenant peu à peu conscience de la nature de cette voie de communication entre les univers. Fort heureusement, le fait de ne pas la comprendre ne les empêche en rien de l'emprunter, et c'est cela qui compte. Malgré sa longueur infinie, l'Escalier propose suffisamment de portes pour que n'importe quelle destination puisse être atteinte en 2 ou 3 jours (ce qui représente un trajet extrêmement court par rapport à la majorité des voyages interplanaires). Toutefois, comme les personnages passent le plus clair de ces journées à grimper une interminable succession de marches (en portant généralement de 25 à 50 kg d'équipement chacun), l'exercice finit par être épuisant. Il est possible d'emprunter l'Escalier sans risque pendant 1 jour pour 6 points de Constitution (en arrondissant à l'entier inférieur). Par la suite, le PJ doit effectuer un test de Constitution par jour. En cas d'échec, l'effort lui fait perdre 1d2 points de vie. S'il décide de poursuivre sans s'arrêter, les tests de Constitution successifs s'accompagnent d'un malus (cumulable) de +1 par jour. Une journée de repos permet de faire disparaître cette fatigue.

Comme vous ne possédez aucun plan de l'Escalier, référez-vous au "temps de trajet" indiqué ci-dessous pour déterminer au bout de combien de jours les personnages atteignent les Abysses (vous pouvez bien évidemment raccourcir ou rallonger leur voyage à votre gré).





Le matériau dont l'Escalier est constitué change d'une volée de marches à l'autre, et il en va de même de sa forme. Il peut être droit ou en colimaçon, fait de bois, de métal, de bambous, de marbre ou encore de granit. Les paliers sont fréquents (bien que certains ne soient que des culs-de-sac), aussi n'est-il jamais nécessaire de monter le camp à même les marches.

Utiliser la magie pour réduire le temps de trajet est extrêmement risqué. Une créature volante ne court aucun danger (même si elle emploie des moyens magiques) tant qu'elle ne s'éloigne pas de plus de 7,50 m de l'Escalier. Dès qu'elle se trouve plus loin (ou si elle tente de prendre un raccourci), elle est à la merci de la nature interplanaire de l'Escalier, qui se traduit par 25 % de chances de traverser un "repli" invisible qui la projette dans un plan déterminé aléatoirement. En règle générale, personne n'entend plus jamais parler des voyageurs qui disparaissent de cette manière. Si cette mésaventure arrive à un personnage, il est possible qu'il retrouve le chemin de l'Escalier grâce à l'aide d'un dieu (ou la vôtre). Peut-être est-il guidé jusqu'à l'Escalier par un sentier doré ou une succession de pièces d'or.

Le risque est le même lorsque l'on fait appel à un sort tel que *téléportation* ou *porte dimensionnelle*. Il est impossible de se téléporter dans un plan (quel qu'il soit) depuis l'Escalier. Si un personnage tente de le faire, il reste sur place mais le sort s'efface de sa mémoire.

Il est également très dangereux de tomber de l'escalier. Ceux qui ne sont pas projetés dans un autre plan (25 % de chances, comme indiqué ci-dessus) effectuent une chute de 30d10 m avant d'atterrir sur une autre volée de marches. Notez que, compte tenu des perspectives différentes que proposent diverses portions de l'Escalier, on peut très bien avoir l'impression de tomber "vers le haut".

Rencontres dans l'Escalier

L'Escalier Infini est le plus souvent vide ; il est extrêmement rare d'y croiser un autre voyageur. Les chances de rencontre se montent à 1 sur 10 et il convient de jeter le dé au moins une fois par trajet, mais jamais plus de 2 fois par jour. Nous vous encourageons à faire jouer ces rencontres, car la nature même de l'Escalier fait que les personnages peuvent se retrouver face à des entités venues de toute part. La table qui suit est là pour vous aider, mais c'est à vous de transformer ces embryons de rencontres en aventures à part entière.

1d10	Résultat
1	Animal domestique (seul et affamé)
2	Animal sauvage (affamé)
3	Enfant perdu (espèce et alignement au choix)
4	Voyageur solitaire (en mission, alignement au choix)
5	Fiélon errant (espèce au choix, en mission, n'attaque qu'en cas de provocation)
6	Aventuriers planaires (groupe de PNJ, alignement au choix)
7	Voyageur solitaire (blessé ou perdu, alignement au choix)
8	Lilende (surveille les PJ, peut les aider)
9	Monstre maléfique (au choix, agressif)
10	Entité bienveillante (au choix, peut aider les PJ)

Portes et paliers

Pareillement à l'Escalier, les portes et paliers sont de forme et de matériau variables. Leur taille est bien souvent modeste (petite porte, une ou deux volée de marches supplémentaires, etc.). Comme cela est indiqué plus haut, certains paliers sont des culs-de-sac, auquel cas on y trouve une porte, mais les seuls degrés qui y mènent sont ceux que les personnages ont gravis pour arriver là. Les portes peuvent être en bois et munies de gonds, mais il peut également s'agir de sas métalliques, d'arches en pierre ou encore de panneaux circulaires s'ouvrant par le centre, à la manière d'un diaphragme.

S'ils veulent atteindre leur destination finale, c'est-à-dire les Abysses, les PJ doivent résister à la tentation d'ouvrir toutes les portes et d'explorer ce qui se trouve derrière. À moins que vous ne souhaitiez développer cette partie de l'aventure, vous devez vous assurer que vos joueurs ne s'éloignent pas de leur quête. S'ils ouvrent quelques portes pour satisfaire leur curiosité, le quatrième ou cinquième battant dont il s'approche dégage une certaine chaleur. La poignée métallique est brûlante et quiconque la prend à pleines mains perd 1d12 points de dégâts. Si nos héros persistent, une terrible vague de chaleur s'abat sur eux lorsqu'ils ouvrent la porte. Ils ont devant les yeux la Cité d'Airain, capitale de l'Empire des éfrits (qui se trouve dans le Plan Élémentaire du Feu). La fournaise inflige 3d12 points de dégâts par round à ceux qui ne sont pas protégés contre le feu. *Si un PJ inconscient décide de franchir la porte, il subit aussi*tôt 5d10 points de dégâts et doit effectuer un jet de sauvegarde contre le feu magique pour tous ses objets. Une telle mésaventure devrait convaincre vos joueurs que la curiosité est un vilain défaut.

Quel que soit le plan dans lequel elles débouchent, les portes mènent toujours en un lieu peu visible : une porte de cave que personne n'ouvre jamais ou encore une trappe perdue au fond d'un grenier ou un souterrain (aucune des portes de l'Escalier n'est piégée). La plupart des entités qui vivent à proximité de la porte n'ont pas conscience de la véritable nature de l'Escalier, même si elles sont au courant de son existence.







Au fil des marches

Une lilende *invisible* (et parfois plus) est toujours postée dans la salle d'Argentil, où commence l'Escalier. Si un ou plusieurs personnages vénèrent Séluné, n'oubliez pas de leur dire qu'ils ressentent une agréable chaleur en ce lieu. Où que soit la Dame de la Lune au moment de l'arrivée des PJ, il y a peu de chances qu'ils se retrouvent un jour aussi proches d'elle.

Lorsque le groupe fait son apparition, une lilende nommée Cattariina ôte son masque. Une fois visible, elle s'avance vers les nouveaux venus. Décrivez-la aux joueurs (il n'est pas impossible que les PJ la prennent pour un naga ailé, mais tout fidèle de Séluné comprend intuitivement que cette créature sert Notre Dame d'Argent et qu'elle ne constitue pas une menace).

Si nos héros se montrent un peu trop impétueux et attaquent Cattariina avant qu'elle ait eu le temps de leur expliquer son rôle, elle se défend du mieux qu'elle peut. Elle cesse aussitôt de se battre s'ils s'aperçoivent qu'ils ont fait une erreur. Son arme est un *cimeterre* +3. Au cas où elle serait agressée, Cattariina a de bonnes chances d'en vouloir aux PJ et de rechigner à répondre aux questions qu'ils pourraient lui poser. S'ils essayent de se faire pardonner par le biais d'une œuvre d'art (en lui offrant un dessin de l'Escalier ou encore en lui dédiant un poème ou une chanson vantant sa beauté), Cattariina passe l'éponge (à condition que le présent soit de qualité, ce qui nécessite de réussir un test de compétence correspondant à la forme d'art choisie).

Une fois les présentations effectuées, la lilende demande aux PJ s'ils connaissent les lois de l'Escalier. S'ils répondent par la négative, elle se propose de leur enseigner ce qu'il faut faire et ne pas faire en ce lieu. Elle leur explique que l'Escalier est attiré par l'énergie créatrice et qu'il entre donc tout naturellement en contact avec les univers où résident des êtres intelligents. Il peut mener en plusieurs endroits d'un même plan ou d'un même monde (sur Toril, il existe par exemple une porte au sommet du Mont Eauprofonde et une autre à proximité de Valombre). Les personnages peuvent poser toutes les questions qu'ils souhaitent à Cattariina. S'ils lui demandent combien de temps durera leur voyage, elle leur répond qu'il faudra compter entre 2 et 3 jours (car l'Escalier connaît parfois des changements et les Abysses se trouvent bien loin d'Ysgard).

Lorsque les PJ sont à court de questions, Cattariina leur souhaite bon voyage. Elle ignore quelle est leur mission, à moins qu'ils ne lui en révèlent la teneur. S'ils le font, elle leur conseille de ne plus en parler à personne dès qu'ils seront dans l'Escalier, car il est ouvert à toutes sortes de créatures.

En route

Vous avez maintenant la possibilité de laisser les personnages découvrir les prodiges de l'Escalier Infini. Alors qu'ils grimpent marche après marche, décrivez-leur tout ce qui se révèle à leurs yeux ébahis : la manière dont l'Escalier change d'un tronçon à l'autre (matériau de construction, forme, éclairage, etc.), les portes qu'ils croisent, la forme des divers paliers, et ainsi de suite. N'hésitez pas à intégrer à votre aventure les idées présentées dans la section "Opportunités" (page 22). Il est extrêmement rare d'y faire des rencontres (l'Escalier est infini, ne l'oublions pas), mais les personnages doivent tout de même avoir conscience que nombre d'entités utilisent cette voie de connexion entre les plans. L'Escalier vous offre une chance unique de développer votre campagne au-delà de Toril, en faisant découvrir aux personnages les merveilles des autres mondes d'AD&D®.

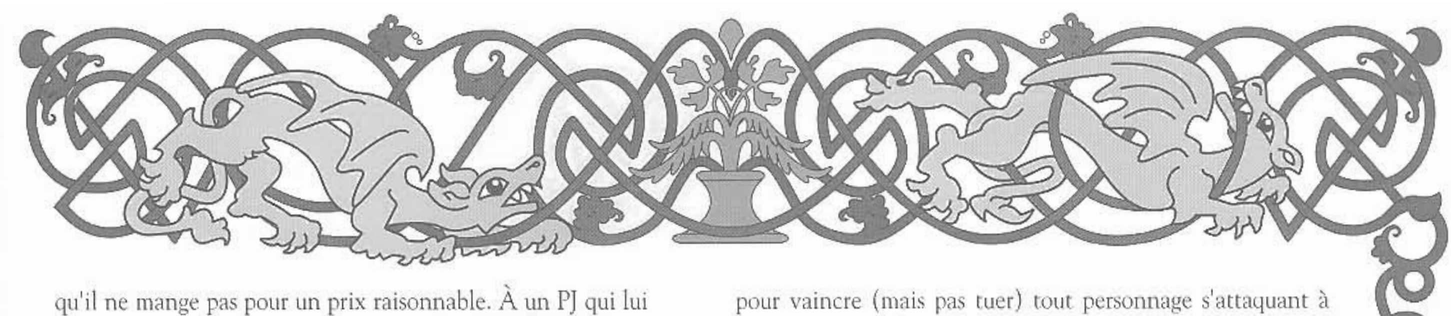
Au bout d'une journée de trajet (ou quand vous sentez que vos joueurs commencent à se lasser de l'incessante succession de marches), lisez ou paraphrasez le texte qui suit :

> Alors que vous approchez d'un palier situé au-dessus de vous, il vous semble entendre des voix... de nombreuses voix, d'ailleurs. Vous sentez une odeur de fumée et un délicieux fumet de viande grillée. Quelques marches plus haut, vous voyez que bon nombre de tentes et autres structures temporaires ont été installées sur le palier. D'autres volées de marches montent ou descendent à l'infini. Des créatures d'origine extrêmement diverse ont décidé de camper ici, sans qu'il vous soit possible de déterminer si elles le font pour bénéficier de compagnie ou pour mieux se protéger. Vous prenez soudain conscience que vos pieds vous font atrocement mal et qu'un repas chaud vous ferait le plus grand bien.

À "l'Auberge de Nulle Part" (comme l'appellent certains des habitants permanents), les personnages ont la possibilité de se reposer, d'en apprendre davantage au sujet de l'Escalier et des Abysses, et même de louer les services d'un guide. L' "Auberge de Nulle Part " est constituée par un groupe de marchands errants et leur cortège d'individus sans but, qui montent le camp au gré des paliers et proposent le gîte et le couvert aux nombreux voyageurs. Elle devrait vous permettre d'introduire de nombreux éléments dans votre aventure, voire, plus tard, dans la suite de votre campagne. Voici quelques-unes des rencontres que les personnages peuvent faire en ce lieu :

- Un petit Oriental tout de soie vêtu se tient à côté d'une minuscule tente rose vif faite du même matériau. Ching-Dau (hm, G7, NB) a devant lui plusieurs grills sur lesquels il fait cuire de fines lamelles de bœuf et de porc, ainsi que des brochettes de crevettes. Il prépare manifestement à manger pour plusieurs personnes et accepte de vendre (ou d'échanger) ce





qu'il ne mange pas pour un prix raisonnable. À un PJ qui lui achète de la viande ou des crevettes, Ching-Dau lui demande s'il n'a pas de la peinture ou des pinceaux. Le petit homme est un artiste qui s'est fait voler par des minotaures après avoir commis l'imprudence de s'endormir dans l'Escalier. Les hommes-taureaux ne lui ont fait aucun mal. Ils ont juste vidé son sac pour lui dérober tout son matériel de peinture, après quoi ils lui ont intimé l'ordre de s'en aller.

- Une elfe du nom d'Allisa Havrebrume (ef, V5, NM) passe d'un groupe à l'autre et vend (au verre ou à l'outre) un vin elfique extrêmement rare. Le breuvage, qu'elle nomme Astriel, est loin d'être mauvais, mais tout PJ elfe ayant déjà goûté l'Hydromel Sparqueline comprend tout de suite qu'il se trouve en présence d'une pâle imitation.
- Un ogre mage se faisant appeler Ceylon (ogre mage m, N) offre ses services de guide aux personnages. Ceylon connaît bien l'Escalier (et les Abysses), aussi a-t-il immédiatement compris que les PJ étaient des petits nouveaux et qu'ils auraient sans doute besoin d'aide. Si son offre est rejetée, il s'incline et s'excuse. Il n'est en rien offensé, sauf si on l'agresse. Dans ce cas, il utilise ses sorts et son épée à deux mains pour vaincre (mais pas tuer) tout personnage s'attaquant à lui.

Ceylon (ogre mage) : CA 4 ; VD 9, vl 15 (B) ; DV 5+2 ; pv 42 ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég 1d10+3 (*épée à deux mains +3*) ou 1d12 (poing) ; AS pouvoirs assimilables à des sorts ; DS régénération (1 pv/round) ; TA G (3,15 m de haut) ; Moral agité (7) ; Int exceptionnelle (15) ; AL N ; PX 975.

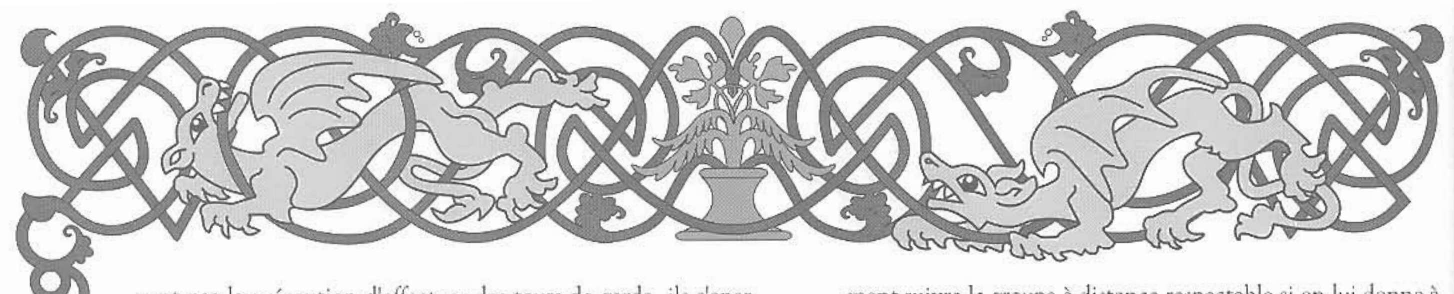
Notes : Bien que possédant d'impressionnants pouvoirs magiques, Ceylon est un lâche. C'est un guide expérimenté, mais il accorde bien plus d'importance à sa sécurité qu'aux souhaits de son employeur. Son *épée à deux mains +3* a été forgée en Outreterre, ce qui signifie qu'elle ne perd que 1 point de bonus dans les Abysses ou tout autre Plan Extérieur (elle devient donc +2).

Pouvoirs assimilables à des sorts : Utilisables à volonté, sauf indication contraire : *invisibilité*, *métamorphose* (en humanoïde), *ténèbres* et *vol* (limité à 12 tours/jour) ; limités à 1 fois/jour : *charme-personnes*, *cône de froid* (20 m de long, 6 m de large à son extrémité, 8d8 points de dégâts, total réduit de moitié en cas de jet de sauvegarde réussi contre les sorts), *forme gazeuse* et *sommeil*.

Une fois que les personnages ont fait connaissance avec les PNJ décrits ci-dessus (ainsi que ceux que vous pouvez vouloir rajouter), accordez-leur une bonne nuit de repos. S'ils ne pren-

L'Escalier Infini est plus qu'une simple volée de marche.





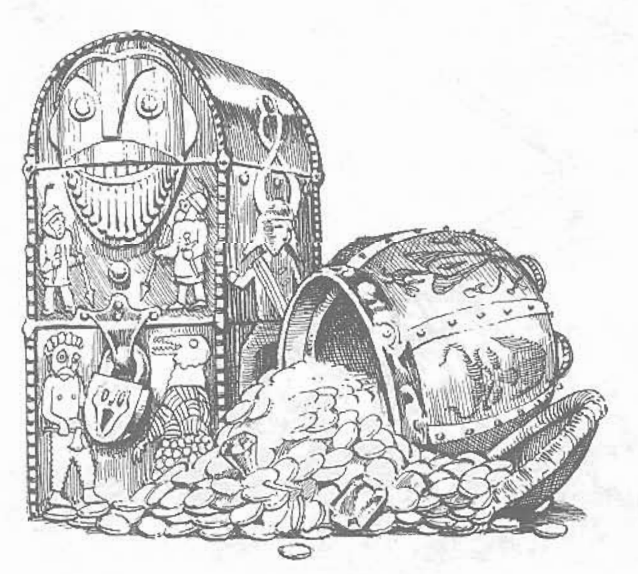
nent pas la précaution d'effectuer des tours de garde, ils s'aperçoivent au réveil que plusieurs objets leur ont été dérobés. Le voleur (ou la voleuse) est déjà loin et les éventuelles menaces proférées à l'encontre des autres membres de la communauté ne sont pas bien perçues. Si les PJ ne prennent pas garde à leurs déclarations, ils risquent de se retrouver pris à partie par une véritable émeute.

Nos héros devraient ensuite penser à reprendre leur route. S'ils louent les services de Ceylon, ils gagnent une journée. Dans le cas contraire, certaines personnes peuvent leur indiquer où aller, mais sans se montrer d'une grande précision. Quand le groupe est prêt, passez au chapitre "Au cœur des Abysses", page 30 (attention, toutefois, car vous devez avoir bien lu "Les Abysses" pour faire jouer la suite de l'aventure).

Opportunités

Si vous souhaitez développer cette partie du scénario, voici quelques rencontres que peuvent faire les personnages alors qu'ils se trouvent dans l'Escalier :

- Les PJ croisent un petit animal domestique. Il peut s'agir d'un chat, d'un chien ou d'un tressym, ou même d'un lézard, d'un raton laveur ou d'un oiseau domestiqué. L'animal est passé par la mauvaise porte et s'est retrouvé dans l'Escalier. Il est désormais perdu et affamé. S'il s'agit d'un animal de compagnie, il peut très bien "adopter" un ou plusieurs personnages se montrant gentils avec lui, tandis qu'une bête sauvage peut fuir, attaquer ou encore réclamer à manger. Elle peut également suivre le groupe à distance respectable si on lui donne à boire et à manger.
- Une autre lilende, Saleera, s'approche du groupe. Elle ignore tout de la mission des PJ mais peut les aider et répondre à leurs questions s'ils se montrent suffisamment respectueux. Par contre, s'ils sont particulièrement bruyants (ou en train de se disputer) lorsqu'ils arrivent à sa hauteur, il y a de fortes chances pour qu'elle conserve son masque d'invisibilité et les laisse passer plutôt que de révéler sa présence.
- Nos héros sont attaqués par un groupe de grells en provenance d'un palier situé juste au-dessus d'eux. Les monstres sont aussi nombreux que les personnages. Leur chef est un philosophe (CA 0, maximum de pv, sorts de mage de niveau 2).



Grells (1 par PJ -1) : CA 5; VD vl 12 (D); DV 5; pv 40 chacun; TAC0 15; #AT 11; Dég 1d4x10/1d6 (tentacules x10/bec); AS surprise, paralysie; DS immunisés contre l'électricité; TA M (1,20 m de diamètre); Moral élite (13); Int moyenne (8); AL NM; PX 2000 chacun.

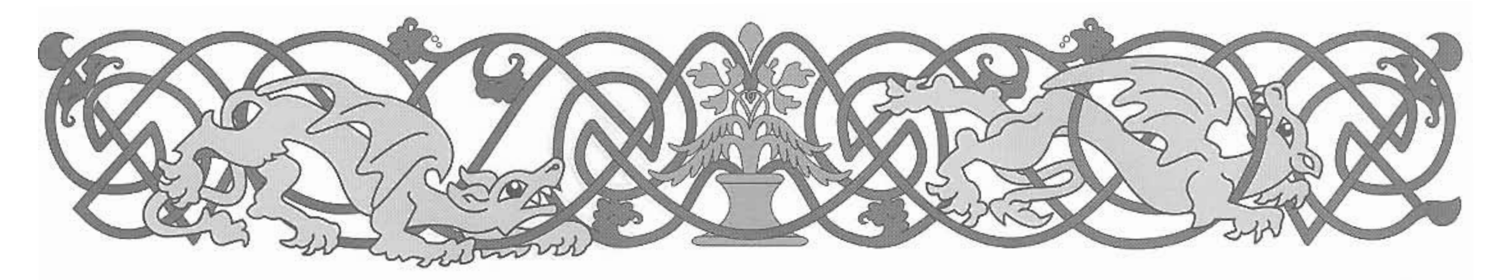
Notes : *Surprise* : Les grells peuvent surprendre leurs adversaires en se postant au-dessus d'eux et en se laissant brusquement tomber (jet de surprise à -3). *Paralysie* : Quiconque est touché par un tentacule de grell doit réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie (à +4) sous peine de se retrouver immobilisé pendant 5d4 rounds.

Philosophe grell : CA 0 (*anneau de protection* CA 0); VD vl 12 (D); DV 7; pv 52; TAC0 13; #AT 11; Dég 1d4x10/1d6 (tentacules x10/bec); AS surprise, paralysie, sorts; DS immunisé contre l'électricité; TA M (1,20 m de diamètre); Moral champion (16); Int exceptionnelle (16); AL NM; PX 5000.

Notes : *Surprise* : Les grells peuvent surprendre leurs adversaires en se postant au-dessus d'eux et en se laissant brusquement tomber (jet de surprise à -3). *Paralysie* : Quiconque est touché par un tentacule de grell doit réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie (à +4) sous peine de se retrouver immobilisé pendant 5d4 rounds. *Sorts* : Magicien de niveau 2.







Les Abysses



"Ah, les prodiges des Abysses. S'il est quelque chose que vous détestez, vous l'y trouverez."

- Proverbe des Abysses



Comme pour l'Escalier Infini, il est nécessaire d'évoquer les Abysses avant que les personnages arrivent dans ce plan extrêmement dangereux. Gardez toujours à l'esprit que les PJ ne se sont sans doute jamais retrouvés en un lieu (ou, dans ce cas, un plan entier) aussi hostile au cours de leur carrière. Même l'ensemble de Thay ou la Citadelle du Corbeau ne regroupe pas autant d'ennemis surnaturels que le domaine tripartite de Graz'zt.

Les lois des Abysses

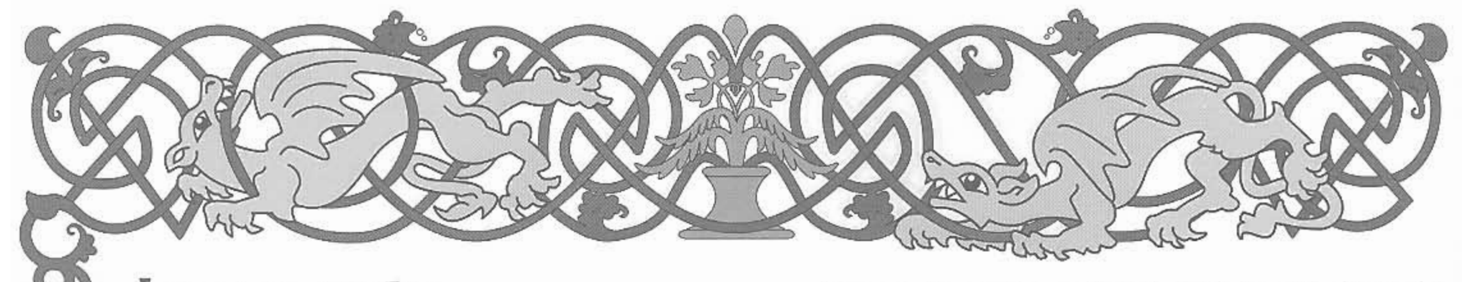
Les Abysses sont plus cruels que la mort elle-même. Les seules "lois" qui y règnent sont le mal et le chaos, incarnés par les tanar'ris maîtres des lieux. Ici, il n'existe nul endroit où se cacher, nul individu qui hésiterait à trahir son meilleur "ami" pour quelques pièces de cuivre... et parfois moins. On n'y trouve que deux types de créatures : celles qui se tiennent toujours sur leurs gardes et celles qui sont déjà mortes. Les personnages habitués à se tirer d'affaire par la force, y trouveront plus d'adversaires qu'ils ne l'ont jamais cru possible. Ils seront à court de sorts, de points de vie et d'espoir bien avant d'avoir réussi à infliger des pertes sérieuses aux démons.

Comme un guide est nécessaire pour se diriger dans ce plan, Ceylon peut alors s'avérer très utile. Si les personnages ont fait appel à ses services (il est cher mais ses tarifs restent dans les limites du raisonnable), il va grandement leur faciliter tâche. Ceylon connaît bien la région, mais il n'est d'aucune utilité en cas de combat (c'est en effet un lâche convaincu). Quand il est directement menacé, il se bat du mieux qu'il peut mais s'enfuit ou se rend invisible à la moindre ouverture. Ne le laissez pas gagner une bataille pour les PJ, à moins qu'ils n'aient vraiment besoin d'aide. Même s'il les sauve une fois, veillez à ce que cela ne se reproduise pas. Les Abysses sont tout sauf clémentes, et ceux qui ne comprennent pas la première leçon ne survivent généralement pas à la deuxième. Il est également possible de trouver un guide à l'intérieur des Abysses (voir page 38). (NdT : le guide en question est Warwick le tieffelin.)

Quiconque espère survivre à un séjour dans les Abysses doit satisfaire à trois exigences. D'abord, s'adapter au climat et au terrain (nombre de niveaux sont en effet hostiles à la vie, qu'ils soient pleins de flammes, de gaz toxique, etc.). Ensuite, éviter de se faire dévorer par la faune et la flore locales. Enfin, emporter suffisamment de provisions et d'eau potable avec soi. Mais le véritable problème, c'est la manière dont les Abysses affectent la magie.

En ce lieu, les démons ne sont pas considérés comme des créatures natives d'un autre plan (et pour cause). Prêtres et magiciens risquent donc de constater, à leur corps défendant, que des sorts tels que *bannissement*, *dissipation du mal*, *entrave*, *parole divine* et même *protection contre le mal* restent sans effet contre les démons dans les Abysses (dans le cas de *protection contre le mal*, seule la protection contre les créatures des autres plans cesse de faire effet; cela excepté, le sort fonctionne normalement). Les pages qui suivent détaillent les modifications que subissent les sorts de prêtre et de magicien.





Les sorts de magicien

La magie attire toujours l'attention dans les Abysses, surtout si l'enchantement utilisé a des effets évidents. Et s'il est une chose qu'il vaut mieux éviter dans ce plan, c'est bien de se faire repérer. Les seigneurs démons s'intéressent tout particulièrement aux sorts lancés dans leur domaine (dans le cadre de l'aventure, les PJ risquent "seulement" de se faire repérer par Graz'zt, mais le Seigneur du Triple Royaume est déjà bien assez terrible). Chaque seigneur réagit différemment aux sorts qu'il remarque, mais il serait extrêmement surprenant que Graz'zt intervienne lui-même (ses laquais sont là pour ça, après tout). Les pages qui suivent évoquent, école par école, les enchantements qui sont modifiés dans les Abysses.

Restrictions d'ordre général

Les Abysses n'étant nullement liés au Plan Astral ou aux Plans Intérieurs, les sorts suivants restent sans effet, sauf si le magicien possède un conduit du thaumaturge (décrit plus loin) : *absorption d'énergie, chasseur invisible, chat d'ombre, coffre secret de Léomund, conjuration d'élémental, conjuration de créature apparentée aux élémentaux, convocation d'ombres, création majeure, création mineure, détection de phase, disparition, distorsion des distances, duo-dimension, familier, forme d'ombre, lame dimensionnelle, magie d'ombre, magie de la demi-ombre, monstres de demi-ombre, parcours de l'ombre, porte de phase, reflets, transfert de propriété* et *transformation indistincte de Lorloveim.*

Altération

Les sorts de type altération sont souvent modifiés (ou même annulés) par la corruption régnant dans les Abysses. Chaque fois que l'on en lance un, le jeteur de sorts (ou le sujet, si ce dernier est différent) doit effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts. S'il le réussit, l'enchantement fonctionne normalement. Par contre, en cas d'échec, le sort est transformé par la nature chaotique des Abysses. Il existe trois catégories de changement possibles. Chaque sort est modifié au coup par coup, mais son degré de mutation doit rester dans les paramètres indiqués ci-dessous.

Petites transformations/corruptions mineures : L'enchantement prend une forme légèrement différente, mais sa nature reste la même. Dans les Abysses, ce genre de corruption est plus une gêne qu'autre chose. L'effet du sort n'est en rien modifié, il est juste produit d'une façon inhabituelle. Par exemple, *lumières dansantes* peut donner naissance à des crânes luisants, tandis qu'un gros verrou apparaîtra sur une porte condamnée à l'aide de *fermeture*, et qu'un individu affecté par un sort de *vol* verra des ailes lui pousser (temporairement) au niveau de la nuque, des épaules ou des chevilles. Voici les sorts qui entrent dans cette catégorie :

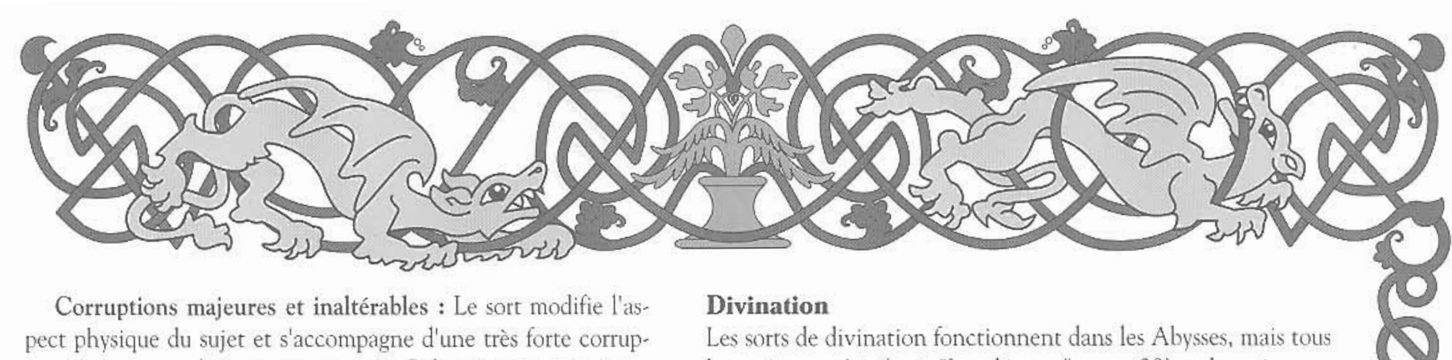
Sorts : 1er niveau : *apnée, compréhension des langues, fermeture, feuille morte, lumière, lumières dansantes, message, réflexion du regard, réparation, saut, signature magique, tour mineur*; 2ème niveau : *changement sensoriel, chevaucher le vent, corde enchantée, déblocage, force, irritation, lévitation, lumière éternelle, nuage de brouillard, or des fous, poches profondes, ténèbres sur 5 mètres, vent de murmures, verrou du magicien*; 3ème niveau : *cabane de Léomund, hâte, infravision, langue des fous, langues, lenteur, longue portée I, page secrète, quadrature du cercle, rafale, réalité alternative, respiration aquatique, vol*; 4ème niveau : *célérité de Mordenkainen, dilatation I, extension I, longue portée II, mémorisation de Rary, sphère d'Otiluke*; 5ème niveau : *évitement, extension II, longue portée III, réduire la résistance*; 6ème niveau : *dilatation II, élucubrations de Mordenkainen, extension III, projection de l'image*; 7ème niveau : *façonnage de sort*; 8ème niveau : *permanence.*

Corruptions importantes : La nature même du sort est transformée par les Abysses, avec un résultat spectaculaire et souvent dangereux.

L'enchantement a des effets secondaires imprévus, mais qui restent généralement temporaires. Il est ainsi possible qu'*altération des feux normaux* fasse apparaître un jet de lave, que *mains brûlantes* transforme les mains du mage en minuscules têtes de dragon, qu'un *œil de magicien* rapporte ce qu'il voit, non pas à son créateur, mais au seigneur du domaine dans lequel il est lancé, et que *téléportation* s'accompagne d'un tel choc que la créature transportée doit réussir un test de résistance aux traumatismes pour ne pas mourir. Voici les sorts qui entrent dans cette catégorie :

Sorts : 1er niveau : *altération des feux normaux, feu de bengale, mains brûlantes, patte d'araignée, poigne électrique, vapeur colorée*; 2ème niveau : *bouche magique, pyrotechnie*; 3ème niveau : *clignotement, flux de feu, minuscules météores de Melf, mur de vent, prestesse, runes explosives, tromperie*; 4ème niveau : *brouillard dense, motif arc-en-ciel, œil de magicien, porte dimensionnelle, vacuité*; 5ème niveau : *coffre secret de Léomund, distorsion des distances, eau aérée, forme ondoyante, passe-murailles, télékinésie, téléportation*; 6ème niveau : *abaissement des eaux, bouclier entropique, brume mortelle, contrôle du climat, garde et défense, glissement de terrain, magie des mirages, séparation des eaux, sphère glaciale d'Otiluke, transparence*; 7ème niveau : *disparition, gravité inversée, manoir somptueux de Mordenkainen, porte de phase, sélecteur de hiatus d'Hornung, suffocation, téléportation sans erreur*; 8ème niveau : *bateau-nuage, ensevelissement, flétrissure abominable d'Abi-Dalzim, nuage incendiaire, sphère télékinétique d'Otiluke, verre d'acier*; 9ème niveau : *arrêt de temps, asile, disjonction de Mordenkainen, fragilité de cristal, stase temporelle, transfert de propriété.*





Corruptions majeures et inaltérables : Le sort modifie l'aspect physique du sujet et s'accompagne d'une très forte corruption, qui peut parfois être permanente. Si le sujet est une créature vivante, il peut changer de race ou d'espèce. S'il s'agit d'un objet inerte, il devient bien souvent inutilisable.

Ainsi, un magicien jetant *bouclier de feu* pourrait se retrouver immolé tel un balor, le sujet de *peau de pierre* se voir pétrifié et le mage utilisant *griffes de l'ombre des roches* perdre toute faculté de lancer des sorts (et ce, de manière permanente, ses mains ne retrouvant jamais leur état normal). Il est également possible d'imaginer que *transformation de masse* métamorphose les sujets en arbres-vipères ou encore que *force d'un seul* regroupe tous les participants en une atroce créature composite jusqu'au terme de la durée de l'enchantement. Voici les sorts qui entrent dans cette catégorie :

Sorts : 1er niveau : *agrandissement, effacement, métamorphose des liquides, planeur plumeux de Murdock, poing de pierre*; 2ème niveau : *apparence altérée, fracassement, poigne terreuse de Maximilian*; 3ème niveau : *forme ectoplasmique, objet, poigne rocheuse de Maximilian*; 4ème niveau : *abri sûr de Léomund, bouclier de feu, croissance végétale, métamorphose, métamorphose d'autrui, peau de pierre, transformation d'un caillou en rocher, transformation de mass*; 5ème niveau : *croissance animale, fabrication, façonnage de la pierre, transmutation de la pierre en boue*; 6ème niveau : *désintégration, griffes de l'ombre des roches, transformation de l'eau en poussière, transformation de la pierre en chair, transformation de Tenser*; 7ème niveau : *de l'œuf sort le pierre, duo-dimension, statue*; 8ème niveau : *métamorphose d'objet*; 9ème niveau : *changement de forme, transmutation glorieuse*.

Conjuration/convocation

Lancer ces sorts est extrêmement risqué dans les Abysses, car le magicien ne peut jamais vraiment savoir quelle entité va apparaître. Il y a 10% de chances par niveau du sort qu'un démon se manifeste à la place de la créature convoquée. De plus, les conjurations de haut niveau attirent souvent l'attention et ont tendance à appeler des tanar'ris plus puissants. Et s'il est une chose que les démons détestent, c'est bien de devoir répondre contre leur gré à un sort de convocation lancé par un misérable mortel.

Si le mage dispose d'un conduit de thaumaturgie, les diverses conjurations d'élémentaux lui permettent d'appeler des "pseudo-élémentaux" (en effet, les Abysses ne sont pas reliées aux Plans Élémentaires, où les vrais élémentaux résident). Le pseudo-élémental est constitué de la nature du plan dans lequel il est appelé. Autrement dit, un magicien utilisant *conjuration d'élémental* dans les Abysses convoque une créature similaire en tout point à celle qu'il désirait, si ce n'est que son alignement devient chaotique mauvais.

Divination

Les sorts de divination fonctionnent dans les Abysses, mais tous les vrais tanar'ris (voir "Les démons", page 28) et les seigneurs démons (dans ce cas, Graz'zt), perçoivent automatiquement l'utilisation de l'enchantement et peuvent se servir de la nature des Abysses pour remonter jusqu'au magicien. La contre-attaque qu'ils lancent aussitôt dépend toujours du sort de base. Par exemple, *clairaudience* se traduit par une agression sonore (ou un sort "parlé", du genre de *mot de pouvoir*), tandis que *clairvoyance* invite une contre-attaque visuelle (*cécité*, visions atroces, etc.). De la même manière, si le mage lance *connaissance des alignements*, son esprit est ouvert à n'importe quelle attaque mentale, et *connaissance des légendes* ne lui prodigue que des informations erronées (qui lui sont souvent fournies directement par le seigneur du domaine, lequel fait bien attention à ce qu'elles paraissent vraisemblables). Plus le sort de divination est utilisé à des applications variées, plus la contre-attaque peut prendre des formes différentes. *Détection de la magie* est l'unique exception à cette règle. N'importe quel sort peut être envoyé en retour, à condition qu'il se conforme à la règle indiquée ci-dessous.

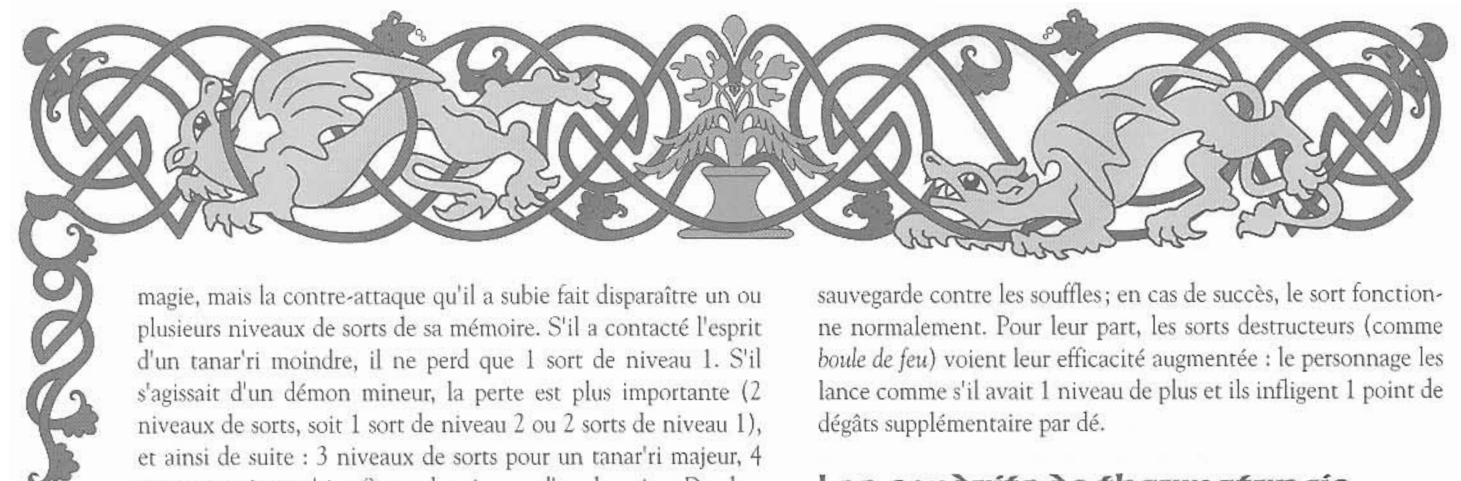
Même si la contre-attaque prend la même forme que le sort d'origine, le conduit reliant l'agresseur à l'observateur se referme après avoir véhiculé un nombre de niveaux de sorts égal au double du sort de divination employé. En d'autres termes, un démon pris pour cible par *clairvoyance* (niveau 3) pourrait contrer par *vapeur colorée* et *illusion majeure* (pour un total de 6 niveaux). De la même manière, un tanar'ri surveillé par *clairvoyance* peut répondre par *cri* (4 niveaux seulement, alors que 6 lui étaient autorisés), mais pas par un *mot de pouvoir étourdissant* (niveau 7). Enfin, *connaissance des alignements* (niveau 2) rend le magicien vulnérable à des sorts tels que *confusion* ou *émotion* (niveau 4), mais pas *chaos* (niveau 5).

ESP est un cas à part, car il autorise une contre-attaque mentale. Lire les pensées d'un démon est l'un des plus sûrs moyens de perdre la raison. Les réflexions d'un tanar'ri étant trop atroces pour un mortel, l'utilisation d'*ESP* présente un terrible danger dans les Abysses. Chaque fois que ce sort est utilisé pour connaître les pensées d'un démon (même si ce dernier a pris forme humaine), le mage doit effectuer un jet de sauvegarde contre la mort magique. Même s'il le réussit, les images que lui communique l'enchantement sont telles qu'il est affecté comme par un sort de *débilité* pendant 2d6 heures. Une fois qu'il a récupéré, il se souvient de quelques bribes d'informations importantes.

Par contre, en cas d'échec, il est instantanément affecté par une forme de démence choisie en commun par le joueur et le MD, et ce, jusqu'à ce qu'il soit soigné par un sort tel que *guérison*, *restitution* ou *souhait mineur*. Il peut continuer à faire usage de







magie, mais la contre-attaque qu'il a subie fait disparaître un ou plusieurs niveaux de sorts de sa mémoire. S'il a contacté l'esprit d'un tanar'ri moindre, il ne perd que 1 sort de niveau 1. S'il s'agissait d'un démon mineur, la perte est plus importante (2 niveaux de sorts, soit 1 sort de niveau 2 ou 2 sorts de niveau 1), et ainsi de suite : 3 niveaux de sorts pour un tanar'ri majeur, 4 pour un vrai tanar'ri et 8 pour le seigneur d'un domaine. De plus, le contact est si traumatisant que la moitié de ses niveaux de sorts (arrondis à l'entier inférieur) disparaissent définitivement de la mémoire du personnage.

Illusion/fantasme

Les illusions fonctionnent parfaitement dans les Abysses, car les démons aiment avoir recours à ce genre d'artifice pour terroriser leurs proies avant de les détruire. En fait, chaque sort de cette famille agit comme si le magicien avait 1 niveau de plus. Sa durée et sa puissance sont rallongées, et il est plus difficile de ne pas y croire. À noter que cette règle concerne également les illusions lancées par les démons.

Nécromancie

Les sorts de nécromancie sont, eux aussi, très efficaces dans les Abysses. *Animation des morts* fonctionne, mais avec un défaut non négligeable, en ce sens que les mânes et autres démons moindres animent automatiquement les corps désignés par le magicien (en général, ce dernier et ses compagnons se font donc aussitôt attaquer par les morts vivants créés). *Réincarnation* donne toujours naissance à un démon, le plus souvent un dretche ou une mâne. Tout individu d'alignement bon mourant dans les Abysses renaît sous la forme d'un bodak (bodaks et mânes sont détaillés dans l'appendice du BESTIAIRE MONSTRUEUX dédié à PLANESCAPE).

Magie entropique

Les sorts entropiques sont aussi imprévisibles que les Abysses, et parfois tout aussi dangereux. A l'instar des illusions/fantasmes, ils sont jetés comme si le personnage avait 1 niveau de plus. En outre, en cas d'hiatus, le joueur doit effectuer 2 jets de dé sur la table du *Recueil de Magie*, en appliquant systématiquement le résultat le plus défavorable. Les démons adorent voir les mortels se faire annihiler par leurs propres enchantements.

Sorts élémentaires

Les sorts conjurant les élémentaux sont évoqués plus haut (au paragraphe "Conjuration/convocation"). Les autres entrent dans deux catégories. Ceux qui sont de nature défensive (comme *bouclier de feu*) font souvent défaut à leur utilisateur au moment où ils se révéleraient les plus utiles : le personnage effectue un jet de sauvegarde contre les souffles ; en cas de succès, le sort fonctionne normalement. Pour leur part, les sorts destructeurs (comme *boule de feu*) voient leur efficacité augmentée : le personnage les lance comme s'il avait 1 niveau de plus et ils infligent 1 point de dégâts supplémentaire par dé.

Les conduits de thaumaturgie

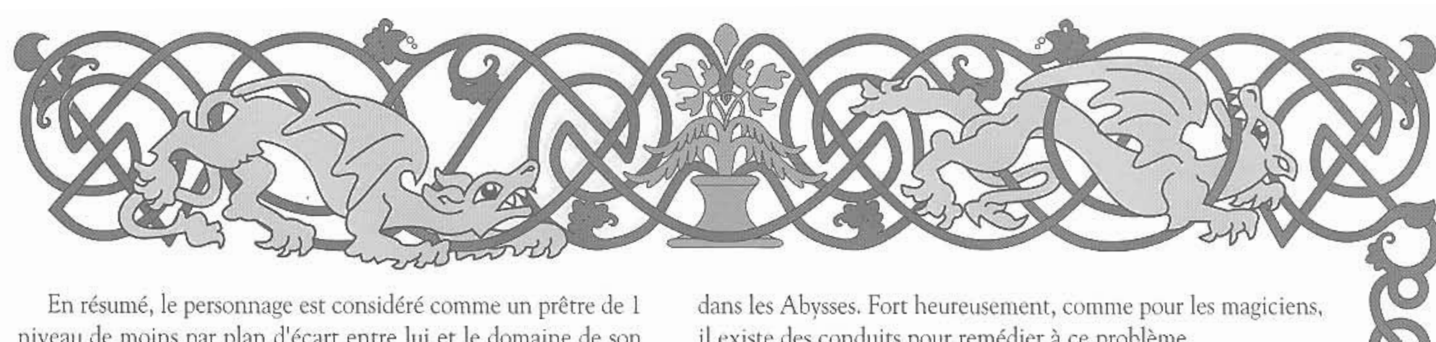
Les conduits de thaumaturgie sont des objets précieux pour les mages voyageant entre les plans. En effet, ils leur permettent de lancer leurs sorts normalement (du moins, pour une partie d'entre eux), et donc de ne pas tenir compte des restrictions en vigueur dans le plan. Dans les Abysses, les conduits les plus en vogue sont ceux qui permettent de jeter normalement les sorts de type altération. Les personnages ont la possibilité d'en acheter au cours de l'aventure. Les Abysses sont un lieu très dangereux, et si nos héros se font peur en voyant que leur magie est plus dangereuse qu'utile lors du premier combat, ils seront prêts à débourser une belle somme pour qu'un PNJ leur explique ce qui s'est passé… surtout s'il leur propose le moyen de remédier au problème.

La plupart des occupants des Abysses savent de quelle manière leur univers affecte les différents types de sorts, et bon nombre d'escrocs en profitent pour vendre des "conduits" qui ne fonctionnent pas ou qui ne le font que pour un nombre de sorts limité. En général, chez les démons, les conduits s'achètent avec du sang ou de l'argent (il s'agit en quelque sorte d'un pot-de-vin adressé aux Abysses elles-mêmes pour qu'elles "acceptent" de laisser le personnage faire usage de magie). Un conduit facilitant l'utilisation des sorts de nécromancie nécessite généralement une mort ; pour les sorts élémentaires, il faut détruire ou corrompre une substance pure ; enfin, pour les altérations, le mage doit souvent mêler son sang à celui qui sera le sujet du sort. Les conduits de conjuration/convocation sont cachés avec le plus grand soin par les démons (qui détestent être appelés par de misérables mortels), de même que ceux de divination (en effet, les seigneurs des Abysses ont une sainte horreur des espions, aussi font-ils tout leur possible pour leur compliquer la tâche).

Les sorts de prêtre

Les Abysses ne sont pas plus cléments envers les clercs et les prêtres. En fait, c'est même tout le contraire. Sur le Plan Primaire (c'est-à-dire dans la plupart des univers de campagne, Toril inclus), clercs et prêtres sont directement reliés au domaine de leur dieu (lequel se trouve généralement dans l'un des Plans Extérieurs), ce qui leur permet de recevoir normalement sorts et pouvoirs divins. Mais les choses se compliquent dès qu'ils quittent le Plan Primaire.





En résumé, le personnage est considéré comme un prêtre de 1 niveau de moins par plan d'écart entre lui et le domaine de son dieu (les différents niveaux d'un plan ne sont pas pris en compte; les Abysses ne constituent donc qu'un seul et unique plan). Cette règle s'applique également aux rôdeurs et aux paladins, bref, à tous les personnages utilisant les sorts de prêtre.

Prenons par exemple un clerc de Séluné se rendant dans les Abysses. La Dame de la Lune réside en Ysgard. En observant la Grande Roue des Plans Extérieurs, on s'aperçoit que le chemin le plus court entre Ysgard et les Abysses passe par les Limbes et le Pandémonium. Pour déterminer le nombre de niveaux de jeteur de sorts perdus, on ne tient aucun compte du plan de départ (Ysgard) ni de celui d'arrivée (les Abysses). Il en reste donc deux, ce qui se traduit par une perte de 2 niveaux pour ce qui est des facultés magiques du personnage. Son nombre de sorts diminue en conséquence, de même que l'efficacité de certains des enchantements qui lui restent. La table qui suit indique, en fonction de leur dieu, le nombre de niveaux perdus par les clercs et prêtres dans les Abysses.

Même s'il est affecté au niveau de ses sorts, le personnage ne perd ni points de vie ni compétences. Ses jets de sauvegarde restent également les mêmes, de même que le score qu'il doit obtenir pour repousser les divers types de morts vivants.

La plupart des prêtres (à l'exception de ceux qui voyagent souvent entre les plans) n'ont pas conscience de ce problème. C'est, entre autres, le cas du Saint Coffre, qui ignore que les prêtres du groupe verront leur puissance amputée en se rendant dans les Abysses. Fort heureusement, comme pour les magiciens, il existe des conduits pour remédier à ce problème.

Les conduits de la foi

De la même manière que les conduits de thaumaturgie permettent aux mages de lancer leurs sorts dans un environnement hostile, les conduits de la foi offrent le même avantage aux prêtres. Ceux-là ne peuvent cependant être achetés, car il s'agit généralement de présents faits par les dieux à leurs plus fidèles serviteurs.

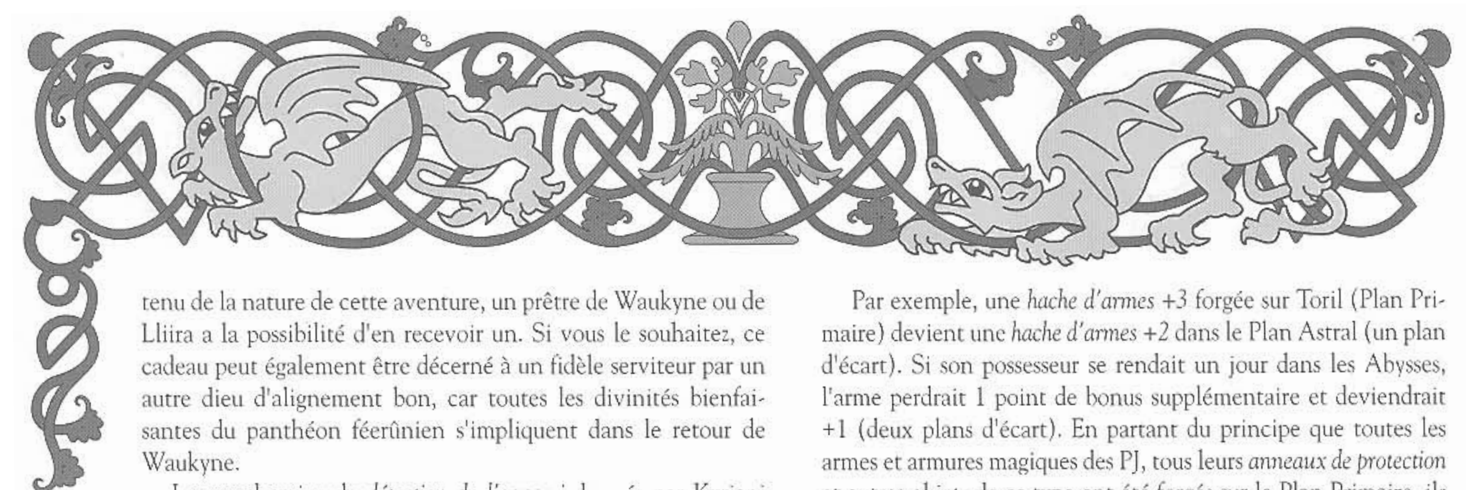
Il existe deux types de conduits de la foi. Le premier renforce l'énergie magique des sorts jetés par le PJ, de telle manière qu'ils fonctionnent toujours avec une efficacité maximale (par exemple, si le prêtre dispose d'un conduit de la foi relié à la sphère des soins, tous ses sorts curatifs soignent automatiquement le maximum de points de vie possible). Le second, le conduit de la foi suprême, est plus puissant encore. Grâce à l'un ou à l'autre, le personnage souffre beaucoup moins de l'éloignement que lui impose le fait de se trouver dans un plan autre que le Primaire. Le nombre de niveaux de jeteur de sorts "récupérés" dépend du conduit (de 1 à 4). Ainsi, pour reprendre l'exemple du clerc de Séluné, si ce dernier disposait d'un conduit lui permettant de récupérer 2 niveaux de jeteur de sorts, le fait de se rendre dans les Abysses ne lui ferait subir aucun handicap.

En règle générale, les conduits de la foi sont des objets d'une rareté extrême, que l'on ne peut gagner qu'après avoir fidèlement servi son dieu de longues années durant. Mais, compte

Plan	Niveaux perdus	Dieu
Abysses	Aucun	Beshaba, Lolth (drows), Umberlie
Achéron	-4	
Arborée	-3	Dieux des elfes (Ærdrië Fænya, Corellon Larethian, Erevan Ileserë, Halani Celanil, Labelas Enoreth, Sashelas des Abîmes, Sehanine, Solonor Thelandira), Lliira, Sunie, Trouveur d'Éperon de Wiverne, Tymora
Arcadie	-6	Azouth, Clangeddin Barbedargent (nains), Savras
Baator	-3	Tiamat
Bytopie	-6	Dieux des gnomes (Baervan Ermitterant, Baravar Sombretoge, Flandal Peaudacier, Gaerdal Maindefer, Garl Brilledor, Nebelun l'Importun, Segojan Handeterre), Ilmater
Carcères	Aucun	Malar, Talona, Vhaeraun (drows)
Élysées	-5	Chauntéa, Eldath, Lathandre, Mystra
Gaste Grise	-1	Jergal, Kelemvor, Mask, Shar
Géhenne	-2	Iyachtu Xvim, Loviatar, Velcharoine
Limbes	-1	Tempus
Méchanus	-5	Heaum, Hoar
Mont Céleste	-7	Berronar Purargent et Moradin (nains), Dieux des petites-gens (Arvoreen, Cyrrollalée, Yondalla), Torm
Outreterre	Aucun	Dugmaren Brilletoge et Dumathoïn (nains), Gond, Oghma, Sheela Peryroyl (petites-gens), Sylvanus, Waukyne
Pandémonium	Aucun	Aurile, Cyric, Garagos, Talos
Terres des Bêtes	-4	Déneïr, Maïlikki, Milil, Nobanion, Shiallia
Ysgard	-2	Eilistraée (drows), Séluné, Sharess, Shaudakul, Tyr, Uthgar, Valkur
Plan Primaire	-1	Ao, la Cavalière Rouge, Gargauth, Gwaeron Bourrasque, Luruë, Siamorphe, Ulutiu, Zinzeréna (drows)
Plans Intérieurs	-3	Akadie (air), Grumbar (terre), Istishia (eau), Kossuth (feu)







tenu de la nature de cette aventure, un prêtre de Waukyne ou de Lliira a la possibilité d'en recevoir un. Si vous le souhaitez, ce cadeau peut également être décerné à un fidèle serviteur par un autre dieu d'alignement bon, car toutes les divinités bienfaisantes du panthéon féerûnien s'impliquent dans le retour de Waukyne.

Les parchemins de *détection de l'ennemi* donnés par Kyriani sont extrêmement intéressants pour les PJ. En effet, ces rouleaux de papier fonctionnent comme un conduit de la foi relié à la sphère des soins (pour les prêtres de Waukyne, dont la puissance n'est en rien diminuée au cours de l'aventure) ou comme un conduit de la foi suprême permettant de récupérer 2 niveaux de jeteur de sorts (pour les prêtres de Lliira). Ils sont sans la moindre utilité pour les autres PJ, à moins que vous ne décidiez qu'ils peuvent fonctionner comme un conduit de la foi (relié à la sphère des soins) pour un prêtre de n'importe quel dieu bon. Un parchemin dont les deux sorts de *détection de l'ennemi* ont été jetés perd ses propriétés de conduit de la foi.

Si vous avez opté pour l'introduction PLANESCAPE (l'option n° 3), la pièce donnée aux personnages par le bariaure est également un conduit de la foi pour prêtres de Waukyne ou de Lliira. Elle leur confère les mêmes avantages que l'un des parchemins.

Les objets magiques

En règle générale, les objets magiques sont affectés par leur passage dans les plans de la même manière que les sorts correspondants. Par exemple, si un personnage emporte un *anneau d'invisibilité* dans un plan où les illusions restent sans effet (comme Méchanus), l'anneau ne fonctionne pas. De la même manière, un objet reposant sur une magie de type altération est affecté comme les sorts de cette école de magie. Les objets et parchemins pour prêtre ne perdent pas de niveaux d'efficacité, mais ils sont soumis aux mêmes lois que les objets pour magicien. Les pages qui précèdent devraient vous permettre de déterminer de quelle manière chaque objet est affecté. Les conduits de thaumaturgie ou de la foi n'ont aucun effet sur les parchemins et autres objets magiques.

Les armes et armures magiques suivent une autre règle, de même que les objets communiquant un quelconque bonus à leur utilisateur. Ces objets sont directement reliés au plan où ils ont été créés et le fait de les emporter ailleurs amoindrit leur puissance. Plus ils s'éloignent de leur plan d'origine, plus ils sont affaiblis, et ce, jusqu'à ce qu'ils effectuent le trajet en sens inverse. Pour évaluer la réduction de leurs pouvoirs, il suffit de déterminer le parcours le plus direct entre leur plan d'origine et celui dans lequel ils se retrouvent.

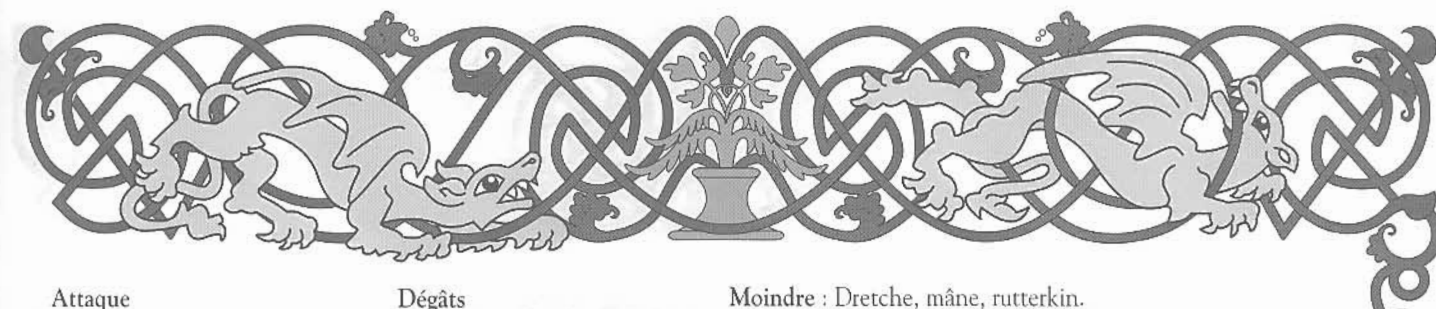
Par exemple, une *hache d'armes +3* forgée sur Toril (Plan Primaire) devient une *hache d'armes +2* dans le Plan Astral (un plan d'écart). Si son possesseur se rendait un jour dans les Abysses, l'arme perdrait 1 point de bonus supplémentaire et deviendrait +1 (deux plans d'écart). En partant du principe que toutes les armes et armures magiques des PJ, tous leurs *anneaux de protection* et autres objets de ce type ont été forgés sur le Plan Primaire, ils perdent tous 2 points de bonus dans les Abysses. Ainsi, la *hache d'armes +3* de l'exemple précédent se retrouve transformée en *hache d'armes +1*, tandis qu'un *bouclier +4* devient un *bouclier +2* (affaiblissant du même coup la CA du personnage de 2 points) et qu'un *anneau de protection +1* perd toute faculté magique. N'oubliez pas que les objets directement créés dans les Abysses (comme ceux des démons) fonctionnent à pleine puissance dans ce plan. Les PJ qui en prennent conscience peuvent s'équiper de meilleure manière pour la durée de l'aventure... du moins, s'ils parviennent à dépouiller les tanar'ris.

Une arme devenant +0 reste une arme magique pour ce qui est de déterminer les créatures qu'elle peut toucher (mais une *épée +2* devenue +0 n'a pas la moindre chance de toucher une marilith, ce monstre ne pouvant être blessé que par les armes au moins +2). Elle reste très solide, finement travaillée et réagit au sort *détection de la magie*. Les objets dotés de pouvoirs supplémentaires, comme les *épées dansantes*, perdent toutes ces propriétés si leur bonus disparaît. Ceux qui disposent de plusieurs bonus (comme une *épée +1, +4 contre les reptiles*) conservent leurs pouvoirs spéciaux tant qu'au moins un de leurs bonus est supérieur à +0. Enfin, il convient de noter que les objets magiques ne sont en rien affectés par les voyages interplanaires.

Les démons

Les démons (ou tanar'ris, comme on les appelle généralement dans les plans), sont originaires des Abysses. A l'instar de la plupart des créatures natives de plans autres que le Primaire, ils meurent de manière définitive lorsqu'ils sont tués dans leur plan d'origine, à savoir les Abysses. Ce détail est extrêmement important, car rares sont ceux qui font preuve d'une bravoure démesurée, surtout quand leur existence est en danger.

Mais ces monstres ne sont pas sans défense, loin de là. Chaque type de démon possède ses facultés spécifiques, mais certains pouvoirs sont propres à tous. Tous les tanar'ris peuvent ainsi utiliser *infravision* et *ténèbres sur 5 mètres*. Ils sont également capables d'ouvrir des *portails* leur permettant d'appeler des renforts. Depuis les événements décrits dans la boîte *Hellbound* (pour PLANESCAPE), ils ont perdu la faculté de se rendre à volonté où ils le souhaitaient (*téléportation sans erreur*). La table suivante indique les attaques qui les affectent et celles qui restent sans effet contre eux :



Attaque	Dégâts
Acide	Normaux
Armes en argent	Normaux*
Armes en fer	Normaux
Électricité (foudre)	Aucun
Feu magique	Demi
Feu non magique	Aucun
Froid	Demi
Gaz (empoisonné, etc.)	Demi
Poison	Aucun
Projectile magique	Normaux

* Les armes en argent n'infligent que des demi-dégâts aux tanar'ris majeurs, vrais et gardiens.

Il existe cinq catégories de démons, auxquelles viennent s'ajouter les seigneurs des Abysses. Elles vous permettent de déterminer la puissance de chaque tanar'ri.

Moindre : Dretche, mâne, rutterkin.
Mineur : Alu-fiélonne, bar-lgura, cambion, succube.
Majeur : Babau, chasme, nabassu.
Vrai : Balor, glabrezu, hezrou, marilith, nalfeshnie, vrock.
Gardien : Molydeus.

Tous les démons maîtrisent une forme de télépathie qui leur permet de communiquer avec toutes les créatures intelligentes, sans tenir compte de la barrière du langage. Tous les tanar'ris dont l'Intelligence est au moins moyenne peuvent s'exprimer de cette manière. Si les personnages n'ont jamais eu affaire à des créatures dotées de tels pouvoirs, vous disposez là de l'occasion rêvée pour les mettre mal à l'aise (et les joueurs du même coup) en décrivant les voix menaçantes qu'ils perçoivent dans leur esprit.





Au cœur des Abysses

"Dans les Abysses, la bonté est contre nature et la pitié impossible. Seule compte la puissance."
- La Triple Règle, proverbe tanar'ri

Tant que les personnages n'ont pas atteint les Abysses, il leur suffit de suivre l'Escalier Infini pour remonter jusqu'à la source des visions d'Halanna. Mais dès qu'ils arrivent dans le domaine de Graz'zt, la situation change du tout au tout. Les PJ savent que Waukyne est retenue prisonnière dans le royaume d'Azzagrat, mais ils ignorent tout de sa géographie, de ses villes et de l'endroit où la déesse est enfermée. Après avoir joué la première scène ("Le comité d'accueil"), ils peuvent se rendre où ils veulent et rassembler les indices qui leur permettront de libérer Waukyne.

Ce chapitre décrit plusieurs lieux d'Azzagrat. Comme l'enquête des personnages risque de les entraîner n'importe où, vous devez étudier à l'avance les divers lieux d'importance et prévoir d'autres rencontres que celles qui sont détaillées plus loin. C'est également à vous qu'il revient de toujours faire sentir à vos joueurs l'atmosphère de tension et de danger qui est inhérente aux Abysses.

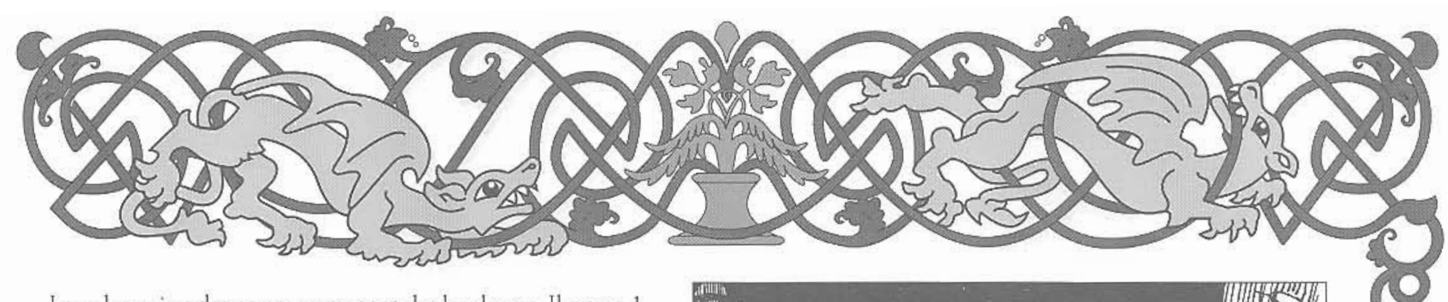
Le comité d'accueil

Au bout de 2 ou 3 jours de voyage au gré des marches de l'Escalier Infini (si vous le souhaitez, vous pouvez rallonger cette durée), les personnages remarquent une porte arborant le symbole de la main à six doigts. Le battant est situé dans un secteur particulièrement froid et sombre. Les marches et la rambarde sont de pierre noire. Peut-être s'agit-il d'onyx ou d'obsidienne, il est difficile d'en être certain, car les sources de lumière des PJ ne sont guère efficaces en ce lieu (même celles qui sont d'origine magique). De plus, l'Escalier est étonnamment sale et des toiles d'araignée presque noires occupent le moindre recoin.

Si les personnages ouvrent la porte et l'empruntent, ils se retrouvent dans une impasse, au cœur de l'une des villes des Abysses. Un soleil bleu brille au-dessus de leurs têtes. Personne n'est visible à proximité, mais on entend des bruits normaux pour une ville pleine de vie (hennissements de chevaux, grincements de chariots, tintement du marteau sur la forge, etc.). Ceux qui prennent la peine d'écouter avec attention se rendent vite compte que ces bruits "ordinaires" diffèrent, en fait, de ceux qu'ils connaissent. Les animaux qui hennissent ne sont pas des chevaux, les chariots produisent d'étranges sons visqueux et chaque coup de marteau semble s'accompagner d'un cri de douleur. Et il y a également un bruit de fond continu, partiellement étouffé, comme s'il prenait naissance sous terre. On dirait un chœur de geignements, mais il est impossible de déterminer si leur source est un bonheur indicible ou, au contraire, une terrible douleur.

Les personnages devraient vite s'apercevoir que la porte par laquelle ils sont arrivés est tout à fait anodine ; il y a donc de bonnes chances pour que personne, ou presque, ne soit au courant de son existence. Ils ont tout intérêt à faire en sorte que les choses restent en l'état, car cette porte constituera leur meilleur itinéraire de fuite une fois qu'ils auront délivré Waukyne.

Avant que nos héros aient le temps de réagir, un groupe de démons les remarque et les attaque. Les PJ peuvent s'enfuir en repassant par la porte, mais il y a de fortes chances pour que les tanar'ris les poursuivent aussitôt.



Les adversaires des personnages sont des bar-lguras. Il y en a 1 par PJ. Ils se laissent tomber du toit à l'extrémité de la ruelle (la seule issue, si l'on excepte la porte menant à l'Escalier Infini) et progressent rapidement, en s'aidant de leurs longs bras pour avancer plus vite. Ils ressemblent à des orangs-outangs, mais sont en réalité bien plus dangereux que ces grands singes.

Bar-lguras (tanar'ris mineurs) (1 par PJ) : CA 0; VD 9, gr 15; DV 6+6; pv 40 chacun; TAC0 13; #AT 3; Dég 1d6/1d6/2d6 (griffes/griffes/morsure); AS bond, pouvoirs assimilables à des sorts; DS camouflage; RM 30%; TA M (1,50 m de haut); Moral élite (13); Int de basse à moyenne (5-10); AL CM; PX 8000 chacun.

AS : Ces démons peuvent effectuer des bonds de 12 m et attaquer au cours du même round.

DS : Les bar-lguras peuvent changer la pigmentation de leur épiderme à la manière des caméléons. Cela leur demande 1 round entier. À l'arrivée, on considère qu'ils se dissimulent dans l'ombre comme des voleurs (avec 95% de chances de succès).

Pouvoirs assimilables à des sorts (au 6ème niveau) : *Changement d'apparence* (2 fois/jour), *croissance végétale*, *détection de l'invisibilité*, *dissipation de la magie*, *enchevêtrement*, *force spectrale* (2 fois/jour), *invisibilité* (2 fois/jour), *télékinésie*, *terreur* (au contact). *Portail* (1 fois/jour) : 35% de chances d'appeler 1d6 bar-lguras supplémentaires.

Ces démons hantent les ruelles de Samora à la recherche de proies vulnérables (créatures égarées, affaiblies, etc.). Ils sont désarmés et leurs notions de tactique sont extrêmement simplistes (ils se contentent d'attaquer au corps à corps). À peine sont-ils assez intelligents pour utiliser leur faculté de *télékinésie* de manière à mener la vie dure aux prêtres et magiciens du groupe une fois que ceux-ci se sont révélés. Si les bar-lguras ratent un test de moral (ils effectuent le premier dès que la moitié des leurs sont abattus, puis un autre quand la moitié de ceux qui restent sont tués, et ainsi de suite), ils tentent de s'enfuir par les toits.

Ce combat devrait donner aux personnages l'occasion de se dérouiller et de constater que la magie ne fonctionne pas de façon normale dans les Abysses. Ils devraient y laisser plusieurs sorts et perdre quelques points de vie (s'ils l'emportent trop aisément, les bar-lguras peuvent appeler des renforts à l'aide de *portails*). Une fois l'affrontement terminé, il est possible que les PJ concluent qu'ils n'ont pas intérêt à faire appel à leurs sorts. C'est partiellement vrai, mais Ceylon (s'ils ont loué ses services) ou Warwick (voir plus loin) peut leur expliquer la manière dont la magie fonctionne dans les Abysses et leur indiquer le moyen de contourner les restrictions en vigueur.



La patrie du mal

Les personnages se trouvent à Samora, ville située au 47ème niveau des Abysses (le plus profond des trois qui constituent







le domaine de Graz'zt). Les trois niveaux d'Azzagrat sont infinis et se chevauchent en tous sens, ce qui donne une disposition géographique extrêmement chaotique, que seuls les tanar'ris sont à même de comprendre. Azzagrat est différent de tous les autres royaumes des Abysses, car le sens des affaires de Graz'zt s'exprime également au niveau des marchands proposant leurs articles d'un plan à l'autre. Ces créatures disposent d'un droit de passage dans le domaine du Seigneur des Ombres, mais doivent rétrocéder un important pourcentage de leurs profits à Owantz, le monstrueux garistro qui a la charge des frontières.

Les trois niveaux sont reliés par le Fleuve de Sel, flot de cristaux solides et liquides en même temps. Quiconque a le malheur de tomber dans le fleuve est lacéré par les cristaux et réduit en charpie en 1d6+2 rounds. Il est impossible de s'extraire du fleuve sans assistance extérieure, mais un jet de sauvegarde réussi contre la mort magique permet de "flotter" suffisamment longtemps pour être secouru par des camarades restés sur la berge. Dans le cas contraire, le malheureux disparaît sous la surface. Tout PJ enfonçant le bras dans la masse de cristaux pour secourir un compagnon subit immédiatement 2d12 points de dégâts et doit effectuer un jet de sauvegarde contre la paralysie. En cas d'échec, la douleur est telle qu'il ne peut s'empêcher de retirer aussitôt le bras du fleuve.

À divers endroits d'Azzagrat, des *portails* permettent de se rendre d'un niveau à l'autre. Ils apparaissent au hasard, sans la moindre logique, et prennent souvent l'aspect de fours brûlants ou de fosses remplies de grandes flammes vertes. Le foyer, généralement de forme circulaire, produit des flammes de 1,20 m à 2 m de haut. Même en les observant avec attention, il est impossible de repérer l'endroit où mène le *portail*. Les flammes ne sont pas magiques et il ne s'agit pas non plus d'une illusion. Les démons sont immunisés contre le feu, aussi ce mode de transport ne leur pose-t-il aucun problème. Pour les autres créatures (et les PJ), chaque passage se traduit par 2d6 points de dégâts. Malheureusement, on trouve également à Azzagrat des fosses de feu vert qui ne sont pas des *portails*. Les dégâts infligés par les flammes restent les mêmes (2d6 points), et rien ne permet de différencier un *portail* d'une fosse anodine, sauf à observer le comportement des voyageurs expérimentés. Les démons aiment beaucoup regarder les créatures incertaines se brûler en voulant emprunter des *portails* qui n'existent pas. Un tiers de ces geysers sont des *portails*, les autres n'étant que des feux d'origine "naturelle".

Les arbres-vipères sont également très fréquents à Azzagrat. Ils poussent par bosquets à proximité des villes et des palais, pour lesquels ils font office de gardes. Zrintor, la Forêt aux Vipères, se trouve au 45ème niveau.

Les trois niveaux d'Azzagrat sont sensiblement différents les uns des autres. Le 45ème est perpétuellement terne car son soleil ne l'éclaire que très peu, même en plein jour. Cette fadeur s'étend aux autres aspects du niveau et aux cris des âmes tourmentées, que l'on entend à peine. Rien ne se détache vraiment de la grisaille uniforme, ce qui facilite grandement la tâche de ceux qui tentent de se mouvoir furtivement : toutes les tentatives de déplacement silencieux et de se cacher dans l'ombre bénéficient d'un bonus de +10%, tandis que les créatures attaquées subissent un malus de -2 à leur jet de surprise. Ici, il est très aisé de passer inaperçu.

Le 46ème niveau des Abysses connaît également des conditions d'éclairage particulières. La lumière y est de couleur normale, mais elle provient du sol, et non du ciel. Les ombres sont donc des colonnes obscures montant à l'assaut du ciel. En "journée", le ciel est noir ; la "nuit", il est gris.

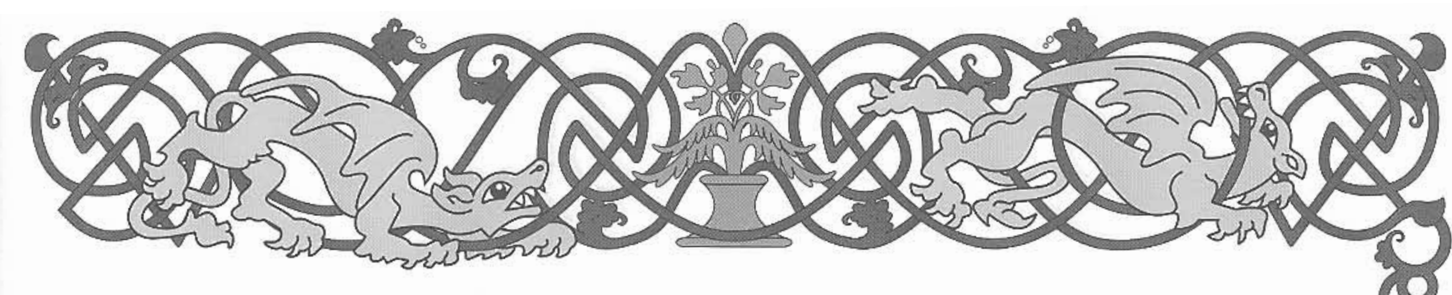
Le troisième niveau du Triple Royaume, qui est également le 47ème des Abysses, est éclairé par un soleil bleu. Toutes les flammes prennent une couleur bleue ou violette en ce lieu et elles glacent plutôt que de brûler. À l'inverse, les sorts de type *tempête glaciale* infligent des dégâts de type feu sur ce niveau. Normalement, les démons sont immunisés contre le feu naturel et le froid ne les affecte que partiellement (demi-dégâts) ; ici, c'est l'inverse : ils sont immunisés contre les sorts à base de froid, mais les sorts de feu transformés leur infligent tout de même des dégâts réduits de moitié. La lumière bleutée rend l'identification des créatures extrêmement complexe, ce qui fait que nombre d'individus désirant se cacher viennent en ce lieu.

Les démons d'Azzagrat pensent que le 47ème niveau (où se trouve Samora) ne peut être atteint que par le biais de *portails* situés sur le 45ème ou le 46ème niveau. Aucun d'entre eux n'est conscient que cette partie du domaine de Graz'zt est reliée à l'Escalier Infini.

Même si les personnages n'ont aucun moyen de le découvrir tout de suite, Waukyne se trouve actuellement à Samora (sous la ville, pour être plus précis). D'ici quelques jours, elle sera transférée au Palais d'Argent de Graz'zt, situé à Zélatar. Les PJ pourront peut-être la libérer en chemin mais, pour le moment, ils ne disposent pas de suffisamment d'informations pour délivrer la déesse captive.

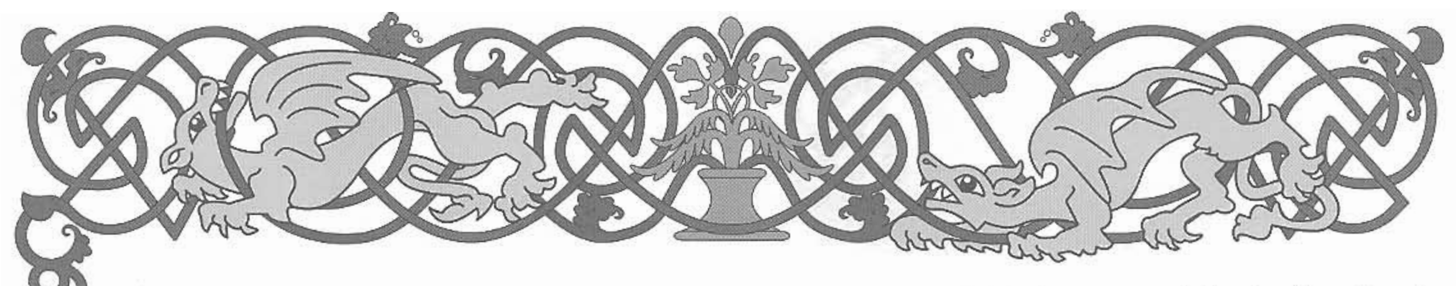
Le plan de Graz'zt

Dès que Graz'zt a reçu la visite de serviteurs de Waukyne lui demandant de laisser passer leur déesse sur ses terres, il a pensé à trahir l'Amie des Marchands. Jamais il n'a pensé permettre à Waukyne de repartir d'Azzagrat. Il était assez confiant en sa faculté à la retenir contre son gré, car ses agents lui avaient appris les ennuis que connaissaient les dieux du panthéon féerûnien. Si Waukyne avait conservé sa puissance divine, elle serait parvenue à échapper au seigneur démon mais, au cœur de son domaine, ce



Fleuve de Sel
Allagash
Quartier de Zélatar
Zrintor
45ème Niveau
Conduit de Portail
Tornbenne
Quartier de Zélatar
Marais de Sel
Fleuve de Sel
46ème Niveau
Conduit de Portail
Fleuve de Sel
Quartier de Zélatar
Conduit de Portail
Samora
47ème Niveau
L'Escalier Infini
Palier

Azzagrat



dernier est capable de retenir prisonnier même le plus puissant des mortels.

Quand l'Amie des Marchands s'est retrouvée entre ses griffes, Graz'zt a annoncé qu'il désirait "renégocier" l'accord conclu. Il savait bien que, par sa nature, Waukyne refuserait catégoriquement un tel marché, ce qui lui a donné le temps de lancer la deuxième partie de son plan, dans lequel l'un de ses nombreux rejetons joue un rôle important.

Graz'zt a donné naissance a une multitude de monstres, dont certains ont atteint le statut de demi-dieux sur le Plan Primaire (avec l'aide de leur démoniaque géniteur). Le plus célèbre est sans doute Iuz, qui sévit actuellement sur la Tærre. Il dirige une grande partie du continent principal du monde de Greyhawk®, qu'il a obtenue après y avoir agencé un terrible conflit.

Le souhait à long terme de Graz'zt est d'absorber l'une des sphères de cristal du Plan Primaire pour l'ajouter à son domaine. Son fils Iuz est fermement établi sur la Tærre, mais il faudra encore de nombreux siècles, voire des millénaires, avant que le Seigneur du Triple Royaume puisse révéler son jeu.

En attendant, Graz'zt continue d'ourdir plan sur plan. Même si ses rejetons volent de succès en succès sur le Plan Primaire, il souhaite sans cesse acquérir plus de pouvoir, d'esclaves et de richesses. C'est pour cette raison qu'il ne s'est pas fait prier pour profiter d'une déesse d'une autre sphère de cristal tombée entre ses griffes (et une déesse de l'argent, en plus !).

Il a l'intention de retenir Waukyne prisonnière le plus longtemps possible, mais il sait bien que, tôt ou tard, des trouble-fête chercheront à la délivrer. C'est en prévision d'une telle tentative qu'il la transfère sans cesse de Zélatar à Samora, dans l'espoir que ses sauveurs profiteront de ce qui semble être une occasion en or. En réalité, il s'agit là d'une ruse élaborée pour forcer ses adversaires à se découvrir, et la plupart des convois sont faux (en ce sens qu'ils ne transportent pas l'Amie des Marchands) et gardés par de nombreux tanar'ris. Graz'zt est tellement sûr de son plan que, parfois, il fait tout de même déplacer Waukyne de sa prison au Palais d'Argent, et cela, sans gardes ni fanfare, le démon chargé de l'opération étant l'un de ses fidèles lieutenants (voir page 51 pour de plus amples détails).

Dans le même temps, Graz'zt a chargé ses jeteurs de sorts de trouver le moyen de remplacer Waukyne ou de transférer l'esprit de l'un de ses démoniaques rejetons dans le corps de la déesse. Si ce plan se réalise un jour, c'est l'une de ses filles, Thraxxia, qui prendra la place de la Dame d'Or. Bien que Thraxxia soit une alufiélonne, son intelligence, sa fourberie et sa traîtrise lui ont permis d'acquérir les pouvoirs, les DV et la CA d'une nalfeshnie (ses caractéristiques sont détaillées page 58). Cela fait des siècles qu'elle sert fidèlement son père. Plusieurs décennies durant, elle a fait partie des Lancières de Maretta (voir page suivante) et la sournoise succube lui a beaucoup appris. Depuis, elle est l'une des assistantes de Graz'zt, pour qui elle fait également office d'assassin. Elle a dû éliminer trois de ses demi-sœurs pour obtenir ce poste, car leur géniteur le destinait à celle des quatre qui serait assez forte et impitoyable pour le mériter.

Graz'zt cherche le moyen de permettre à Thraxxia de prendre la place de Waukyne ou de la contrôler sans que Lliira (qui détient actuellement le pouvoir divin de l'Amie des Marchands) ou les autres dieux féerûniens découvrent la supercherie. Une fois que la fausse Waukyne aura récupéré le statut de la vraie, les masques tomberont et la prisonnière sera éliminée. Thraxxia deviendra ainsi la déesse de la richesse sur Toril, à la manière des humains Minuit et Cyric qui, eux aussi, ont remplacé des dieux tués lors du Temps des Troubles.

Graz'zt peut également révéler à Lliira qu'il détient Waukyne captive et forcer la Semeuse de Joie de lui céder le pouvoir divin de l'Amie des Marchands (en menaçant de tuer cette dernière en cas de refus), mais il s'agit là d'un plan de secours, qu'il n'utilisera qu'en dernier recours.

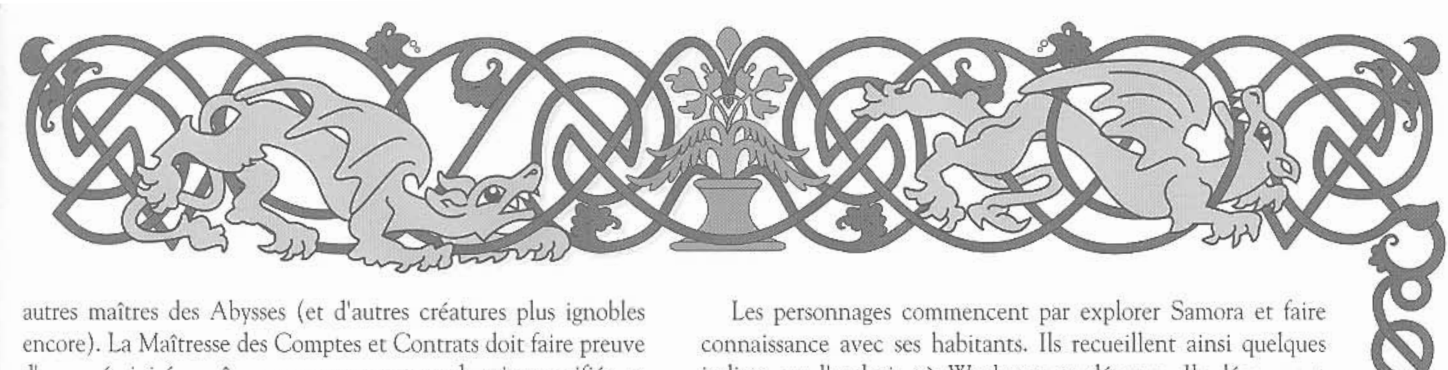
Graz'zt sait bien qu'il faut du temps pour trouver le moyen de se faire passer pour un dieu, mais il n'est pas pressé. En attendant, il se divertit en se moquant de Waukyne et en lui présentant des exigences toujours plus irrecevables. Malgré les assurances de son geôlier, l'Amie des Marchands est consciente que le Seigneur des Ombres ne la libérera jamais de sa propre initiative, aussi attend-elle son heure, dans l'espoir qu'une nouvelle chance d'évasion s'offre à elle.

La situation en est là lorsque les personnages débarquent à Samora. Le lendemain de leur arrivée à Zélatar (voir ci-dessous), Waukyne est transférée au Palais d'Argent, où doivent se tenir de nouvelles "négociations". Si les PJ souhaitent la délivrer, ils doivent agir avant (si vous jugez qu'ils ont besoin de davantage de temps pour récupérer, vous pouvez retarder le transfert d'un jour).

Samora

Après avoir vaincu ou repoussé les bar-lguras, les personnages peuvent explorer Samora. La ville n'est pas grande, elle est même presque insignifiante en regard de Zélatar, qui existe simultanément dans les trois niveaux du royaume de Graz'zt. Les portails enflammés relient Samora à toutes les villes importantes du domaine (Zélatar, Torbenne, Allagash et d'autres encore). L'Escalier Infini y a également une porte, mais les tanar'ris n'en sont pas conscients (il est attiré par la grande créativité des démons). La succube Maretta est l'une des servantes en qui Graz'zt a toute confiance. Elle s'occupe des accords que son seigneur passe avec les mortels avides de pouvoir, mais aussi avec les





autres maîtres des Abysses (et d'autres créatures plus ignobles encore). La Maîtresse des Comptes et Contrats doit faire preuve d'une créativité extrême pour que ces accords soient ratifiés, et surtout pour qu'ils ne soient pas violés à la moindre opportunité.

Le vice règne en maître à Samora. Dans cette ville sans loi, démon et âmes damnées peuvent vivre leurs fantasmes les plus dépravés, à condition d'y mettre le prix. Bien évidemment, une bonne part des sommes qu'il leur faut débourser finit directement dans les coffres de Graz'zt, dont Maretta a également la charge (elle fait bien attention de ne pas se montrer trop cupide, de peur de déplaire à son seigneur). Il existe peu de lieux aussi corrompus dans le multivers, et qui mettent autant l'accent sur le mal et le chaos. La résidence de Maretta, située dans le sous-sol de la ville, représente à l'extrême les excès de Samora.

Personne ne dirige officiellement Samora, mais la Maîtresse des Comptes et Contrats bénéficie du soutien de Graz'zt, et quiconque l'offense disparaît bien vite de la circulation (le plus souvent, après avoir été convoqué au Palais d'Argent). Maretta protège également les intérêts de son seigneur. Elle dirige une unité de 13 alu-fiélonnes qui patrouillent dans le palais des comptes, les catacombes sur lesquelles il repose, mais aussi dans le reste de la ville. On les connaît sous le nom de Lancières de Maretta, en raison de leur mode d'attaque favori ; elles aiment, en effet, s'envoler au-dessus de leurs adversaires et se laisser tomber sur eux, ce qui leur permet de bénéficier d'un bonus de +2 à l'attaque et aux dégâts (elles sont équipées de lances légères dans le seul but de pouvoir délivrer cette charge). Les Lancières travaillent généralement seules, mais une alerte déclenchée par Maretta appelle toutes celles qui se trouvent dans les environs (le plus souvent, 1d4+1). Plusieurs d'entre elles sont chargées de garder Waukyne.

Lancières de Maretta (alu-fiélonnes, tanar'ris mineurs) (13) : CA 2 (*cotte de mailles +3*) ; VD 12, vl 15 (D) ; DV 2 ; pv 16 chacune ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1d6+2 (*lance +2*) ; AS attaque en piqué, pouvoirs assimilables à des sorts ; DS absorption de points de vie, uniquement touchées par les armes au moins +1 ; RM 30 % ; TA M (1,50 m de haut) ; Moral stable (12) ; Int moyenne (10) ; AL CM ; PX 4 000 chacune.

AS : Attaque en piqué : Les Lancières se laissent tomber sur leurs adversaires, ce qui leur permet de bénéficier d'un bonus de +2 à l'attaque et aux dégâts.

DS : Les alu-fiélonnes se régénèrent en blessant leurs ennemis. Elles récupèrent ainsi la moitié des points de vie qu'elles font perdre à leurs adversaires (uniquement au corps à corps), sans que cela leur permette de dépasser leur total normal.

Pouvoirs assimilables à des sorts : Changement de forme (en créature humanoïde dont la taille et le poids doivent être similaires aux leurs), charme-personnes, ESP, porte dimensionnelle (1 fois/jour), suggestion.

Les personnages commencent par explorer Samora et faire connaissance avec ses habitants. Ils recueillent ainsi quelques indices sur l'endroit où Waukyne est détenue. Ils découvrent rapidement que personne n'ignore que le Seigneur du Triple Royaume a une "invitée". On sait également qu'un convoi lourdement gardé la transfère régulièrement de Samora au Palais d'Argent de Zélatar. Étudiez bien la ville et tout ce qui peut s'y produire avant de faire jouer cette partie de l'aventure.

Même dans un domaine aussi ouvert qu'Azzagrat (pour les Abysses), les étrangers qui posent des questions finissent nécessairement par attirer l'attention. Les PJ ont donc tout intérêt à trouver une raison plausible pour enquêter de la sorte en ville. S'ils n'y pensent pas, Ceylon ou un autre PNJ (par exemple, un marchand s'apprêtant à partir, qu'ils croisent) leur conseille de se faire passer pour les agents de négociants cherchant à développer leurs ventes à Azzagrat. Cela leur permet d'étudier en toute impunité le marché local, ainsi que les risques que pourrait générer la création d'une nouvelle voie commerciale.

Une fois que les personnages découvrent l'existence du convoi, poser des questions à son sujet risque de leur attirer de sérieux ennuis. Comme cela est indiqué plus haut, la caravane est un piège conçu par Graz'zt pour inciter les sauveteurs de Waukyne à se découvrir. Même si les habitants de Samora n'en sont pas conscients, tous ont tendance à faire preuve de nervosité lorsqu'on les interroge sur le convoi, ses gardes et son itinéraire.

Quand nos héros questionnent une créature, celle-ci réagit en fonction du résultat obtenu sur la table qui suit (la réaction des PNJ détaillés dans "Visite guidée de Samora" est déjà décrite ; vous ne devez pas la déterminer de manière aléatoire). Même si la plupart des créatures présentes sont maléfiques (nous sommes dans les Abysses, après tout), Azzagrat est un royaume de marchands, dont certains ne viennent ici que pour affaires. Choisissez une réaction sur la table suivante ou jetez 1d8 si vous préférez laisser parler le hasard.

1d8	Réaction
1	La journée est exécrable pour la créature que les personnages souhaitent interroger. À moins qu'ils ne se montrent extrêmement polis, elle se décharge sur eux de toute la frustration accumulée au cours des heures précédentes. Cette rencontre ne devrait pas s'achever par un combat, mais la créature abreuve les PJ d'injures. Elle est très occupée et n'a pas de temps à perdre à répondre à des questions stupides.
2	Pour des raisons qui ne regardent que lui, l'individu interrogé ment comme un arracheur de dents. Il réfléchit longuement à la question posée avant de répondre, mais c'est uniquement pour se donner le temps de concocter





un mensonge crédible. Utilisez cette opportunité pour communiquer toutes les fausses informations de votre choix aux joueurs.

3 La créature est cupide. Elle ne répond que si on lui graisse suffisamment la patte (à vous de voir quel montant est nécessaire, en fonction de votre campagne et de la richesse des personnages). Si on lui offre une somme suffisante, elle répond de son mieux aux questions posées.

4 Cette entité est surprise, et même un peu inquiète, lorsque les PJ mentionnent le convoi. Elle les enjoint de ne pas en parler ("Taisez-vous, il est dangereux de dire quoi que ce soit à ce sujet.") et disparaît le plus rapidement possible.

5 L'individu interrogé est au service de Maretta. Il fait tout pour se rendre utile en ne demandant qu'une somme relativement modeste. Il répond aux questions posées avec un grand enthousiasme, comme si le sujet évoqué lui plaisait tout particulièrement, sans toutefois se montrer trop précis (il prétend ne pas en avoir une grande connaissance). Dans le même temps, il tente de découvrir le nom des PJ et la raison de leur venue à Samora.

6 Cette créature attirante se fait un plaisir de discuter avec les personnages, à tel point qu'elle n'hésite pas à alimenter la conversation. En réalité, elle cherche à offrir ses faveurs (contre paiement) à l'un des PJ. Pour ce faire, elle prend pour "cible" le personnage le moins attirant de sexe opposé. Si on lui pose des questions au sujet du convoi, elle répond quelque chose comme : "Faites très attention à qui vous posez ce genre de questions. Moi, ça ne me dérange pas, car on me demande toutes sortes de choses, mais tout le monde n'est pas comme moi. Et maintenant, si l'on parlait de quelque chose de plus intéressant ?"

7 L'individu est complètement saoul et prend les aventuriers pour des amis qu'il a perdus de vue depuis longtemps. Ses réponses ne sont guère utiles, mais il suit les PJ jusqu'à la fin de la journée (à moins qu'ils ne parviennent à le décourager avant). Il passe sans cesse le bras autour des épaules de tel ou tel personnage, cherche à entraîner ses "vieux potes" dans toutes les tavernes des alentours et leur demande constamment s'ils n'auraient pas quelques pièces pour lui.

8 La créature devient extrêmement belliqueuse si on l'interroge au sujet de Graz'zt ou du convoi. C'est peut-être un tanar'ri mineur, une créature native d'un autre plan ou même un PNJ. Quoi qu'il en soit, elle déclenche une rixe avec le PJ qui lui a posé ces questions indiscrètes. Si nos héros réagissent en tirant leurs armes ou à l'aide de magie, cela risque de se savoir en ville.

Visite guidée de Samora

Samora reflète parfaitement le chaos qui règne dans les Abysses. C'est un amas de bâtiments empilés sans la moindre planification, et les rares rues qui serpentent en tous sens, finissent bien souvent en cul-de-sac. Toutes ont néanmoins un point commun, un égout à ciel ouvert qui court en leur milieu. Plusieurs portails de flammes (indiqués sur le plan de la page suivante) mènent en divers endroits d'Azzagrat et du Fleuve de Sel. Certaines catégories de sites sont évoquées ci-dessous. Plusieurs établissements sont également décrits, ainsi que les PNJ qu'il est possible d'y trouver.

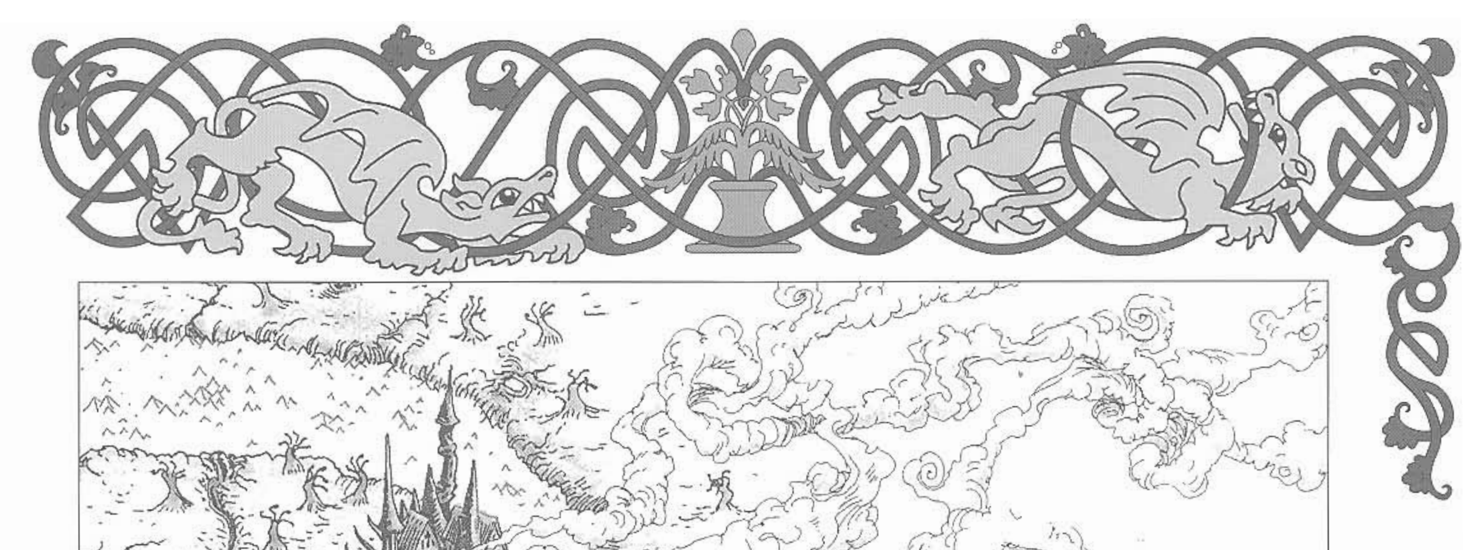
Places : Il y a deux grandes places à Samora. Le jour du marché, la place qui y est consacrée donne naissance à l'un des spectacles les plus stupéfiants de tout le multivers. On peut y acheter toutes sortes de marchandises et de services, dont la plupart ne devraient intéresser que les créatures d'alignement mauvais. Sur la place aux Esclaves, de nombreux esclavagistes (qui ne font pas forcément partie de la grande famille des tanar'ris mais sont tout de même tous démoniaques) mettent aux enchères un flot continu d'êtres sans défense (humains, demi-humains, humanoïdes, monstres et autres créatures originaires de divers plans).

Les personnages qui observent un tant soit peu cette pratique s'aperçoivent que les elfes et les petites-gens semblent très appréciés des acheteurs. Si l'un d'eux le remarque à voix haute, un monstre cornu ressemblant à un minotaure écarlate de 2,70 m de haut lui explique pourquoi : "Les elfes sont ceux qui crient le plus fort et les petits volent à la moindre gifle. C'est facile de les faire obéir." L'individu se nomme Barkan ; c'est un guerrier de niveau 14 originaire d'un monde lointain (si on lui demande duquel il s'agit, il répond : "Le monde de Barkan"). Il ne cherche pas la bagarre mais n'est pas non plus du genre à faire profil bas pour éviter les ennuis. Il a 109 pv et est CA -2. Il combat à l'aide de ses poings et de ses cornes, ce qui lui permet de délivrer 4 attaques par round (2d6 par coup de poing, 2d4 par coup de corne).

Cette monstrueuse exhibition, scandaleuse pour des personnages d'alignement loyal bon (sans même parler des elfes et des petites-gens !), devrait fournir d'excellentes possibilités d'interprétation au sein du groupe : comment servir la cause du bien dans ces conditions ? Si les PJ chargent les esclavagistes ou mettent un terme, par leurs agissements, à la vente aux enchères, les Lancières de Maretta interviennent rapidement et la mission de nos héros risque de se retrouver compromise. Sans doute vaut-il mieux acheter plusieurs esclaves ou les libérer de l'entrepôt dans lequel ils sont détenus. D'un autre côté, acheter trop d'esclaves d'un coup ou se battre contre les membres du public (Barkan étant un adversaire tout désigné dans ce cas de figure) risque fortement d'attirer l'attention et de handicaper le groupe.



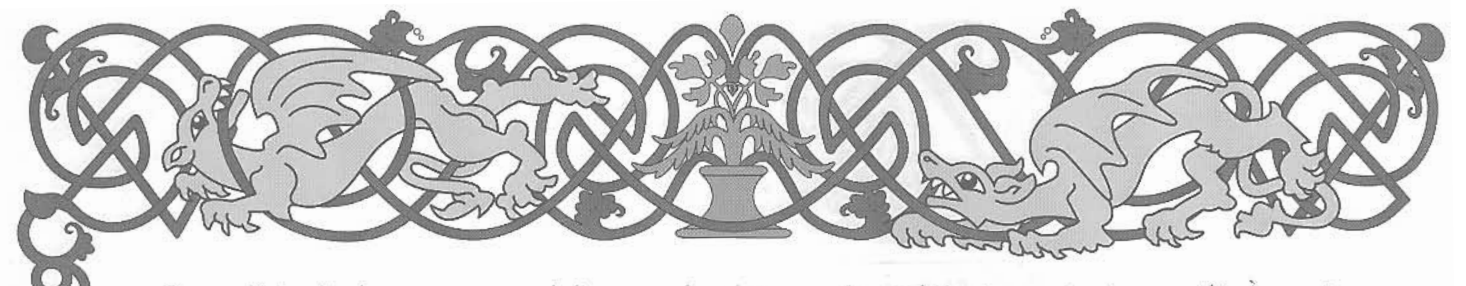




Samora

1. Le Solar Détrempé
2. La Déesse Larmoyante
3. Les Pions du Seigneur
4. Le Bige Endormi
5. L'Hôtel Maretta





Si vous désirez développer cette partie de l'aventure, l'un des esclaves achetés ou libérés par les PJ avait déjà été "réservé" par un acheteur, qui tient absolument à récupérer sa marchandise. Il n'est pas impossible qu'il cherche à se venger de ceux qui ont osé se mêler de ses affaires.

Brasseries : Un minimum de trois brasseries, distilleries et négociants en vin sont installés en ville. Ceux qui s'y connaissent prétendent que Samora est l'un des rares endroits où l'on peut se procurer les plus exceptionnels alcools des Abysses, comme la bière Maléfique, le Sang de Baatezu (vin rouge obtenu sans une goutte de jus de raisin) ou encore la Bile de Deva. La plupart de ces breuvages sont tellement puissants que des personnages assez téméraires pour y goûter risquent de passer de vie à trépas en l'espace de quelques secondes. Si vous vous sentez d'humeur clémente, demandez au joueur d'effectuer un jet de sauvegarde contre le poison afin d'éviter que son personnage ne boive une dose mortelle. En cas de succès, le PJ risque d'être affreusement malade (ou totalement saoul) pendant de longues heures.

Tavernes : Les tavernes semblent constituer la majorité des bâtiments de Samora, mais elles sont suivies de près par les nombreux palais des plaisirs. Trois d'entre elles sont représentées par des chiffres sur le plan. Voici leur description :

Le Solar Détrempé : Cette taverne n'accueille que peu de démons par rapport aux autres. Sa clientèle se compose principalement de marchands de passage en ville. À l'entrée des personnages, la salle commune accueille des humains, des nains, quelques gnomes qui ne cessent d'inspecter d'étranges gadgets, un bariaure, quelques githzeraïs, un géant bleu et un individu insolite qui dévisage attentivement les nouveaux venus.

Ce dernier se nomme Warwick Osseyès (tieffelin m, B13, N). C'est un marchand tieffelin qui loue également ses services en tant que guide. Les tieffelins sont des humains métissés dont un ancêtre (au moins) était natif d'un Plan Inférieur. Ils ont l'air humain mais quelque chose cloche dans leur apparence et les rend menaçants. Warwick est normal, exception faite de ses ongles (très longs) et de ses yeux (intégralement noirs). Les personnages lui apparaissent instantanément comme des clients potentiels (si Ceylon est présent, Warwick le connaît et l'ogre mage guide les PJ jusqu'au tieffelin).

Si nos héros ont besoin d'un guide, Warwick leur offre ses services pour 5000 po par jour plus les faux frais (si les PJ sont très riches, n'hésitez pas à augmenter cette somme; le tieffelin est affreusement cher). Il peut également leur procurer un conduit du thaumaturge permettant de lancer normalement les altérations détaillées dans les listes des corruptions majeures et inaltérables (voir page 25). Bien évidemment, Warwick ne s'étend pas sur les paramètres exacts du conduit (et le fait, par exemple, qu'il reste sans effet sur les autres sorts de l'école des altérations).

Le conduit est un petit poing momifié. À première vue, on pourrait croire qu'il s'agit d'une main de singe, mais il suffit de l'inspecter d'un peu plus près pour y compter six doigts. Warwick propose également deux autres conduits, mais celui-ci est le seul qu'il possède à l'heure actuelle. Pour les autres, il faudra du temps et le prix (payable d'avance) est plus élevé.

Warwick exige un objet magique permanent (ni à charges ni maudit) en échange de chaque conduit. "Ici, les conduits sont synonymes de puissance, explique-t-il, et c'est également ce que je veux en échange." Le tieffelin est dur en affaires et semble en connaître autant que les personnages eux-mêmes sur leurs objets magiques. Ce n'est même pas la peine d'essayer d'obtenir ses trois conduits en échange de trois *dagues +1* (par contre, il peut très bien exiger les trois en contrepartie d'un seul conduit).

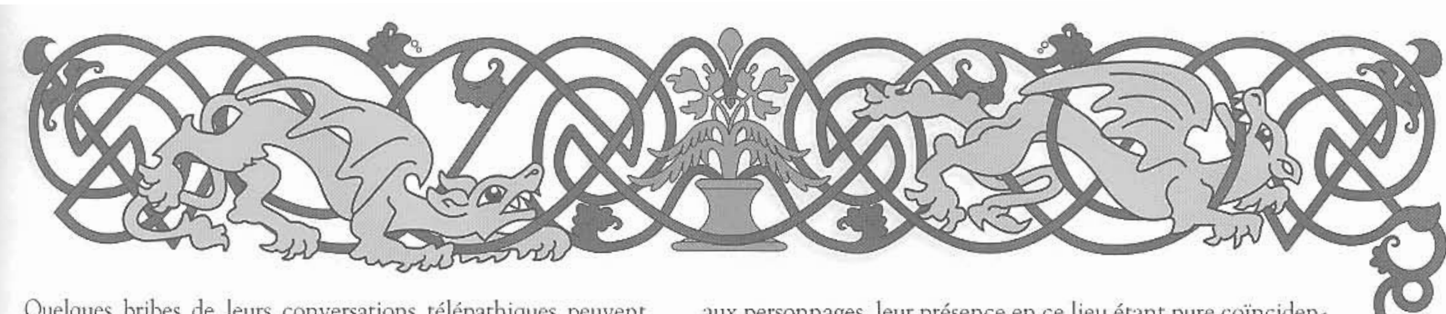
Si les PJ refusent l'offre qui leur est faite, d'autres créatures les approchent et leur proposent également des conduits, mais tous sont faux (par contre, les sommes demandées sont bien plus raisonnables que le prix exigé par le tieffelin). Quelques clients prétendent également posséder des conduits de la foi. Ces objets sont manifestement magiques (*aura magique de Nystul*), mais ils sont tous faux, même si les prêtres du groupe aimeraient certainement que cela ne soit pas le cas.

Si les personnages louent les services de Warwick, ce dernier leur recommande d'aller à Zélatar pour essayer d'y glaner des informations sur Waukyne. Il est convaincu que les fréquents déplacements de la déesse ne sont qu'un piège grossier (et il a bien raison) car, selon lui, transférer sans cesse un otage aussi important est un comportement si stupide qu'il ne peut s'agir que de l'une des nombreuses ruses de Graz'zt. L'analyse du tieffelin est bonne, mais il oublie de tenir compte de l'arrogance du Seigneur des Ombres, qui se permet en effet de déplacer sa prisonnière d'un bout à l'autre de son domaine dans le simple but de se distraire.

La Déesse Larmoyante : En dépit de son nom, cet établissement ne fournit aucun indice concernant l'endroit où Waukyne est détenue. La clientèle est nombreuse et presque exclusivement constituée de fiélons. Si l'enquête des personnages n'avance pas et s'ils se sentent frustrés, ils peuvent se défouler en générant une rixe. Le problème, c'est que les démons ne retiennent pas leurs coups et que le combat pourrait bien vite devenir mortel. Nous vous suggérons d'opposer aux personnages deux ou trois bar-lguras ou un groupe de cambions majeurs (1 par PJ). Veillez bien à préparer ces adversaires à l'avance afin que le combat proposé à nos héros soit long et furieux (les caractéristiques des bar-lguras et des cambions sont détaillées pages 31 et 53, respectivement).

Les Pions du Seigneur : Cet établissement accueille principalement les démons mineurs et les serviteurs de Maretta. Les clients sont habitués aux étrangers et ne s'en préoccupent guère.





Quelques bribes de leurs conversations télépathiques peuvent être entendues si les personnages s'approchent suffisamment près, car ni les dretches ni les mânes ne maîtrisent encore parfaitement ce mode de communication. Les divers sujets abordés sont aussi inintéressants qu'écœurants, mais certains tanar'ris font référence aux préparatifs effectués en prévision de l'arrivée de "la dame", qui devrait se produire dans quelques jours. Il est impossible d'en apprendre davantage mais, s'ils continuent à écouter, les PJ savent tout ce qu'il y a à savoir sur les multiples corvées qui jalonnent l'existence de ces misérables démons. Rien ne permet de déterminer si "la dame" est Waukyne, Maretta ou quelqu'un d'autre.

En fait, les tanar'ris évoquent le prochain retour de Maretta, partie passer quelques jours en amoureux avec Graz'zt à Zélatar. Si les personnages menacent les démons pour obtenir de plus amples renseignements, un dretche ou une mâne finit par leur révéler le fin mot de l'histoire. Il le fait à contrecœur et en signifiant bien qu'on lui a confié les tâches les plus ingrates qui soient (le nettoyage, la peinture des murs encrassés, etc.). Dans le même temps, plusieurs tanar'ris s'enfuient et reviennent quelques minutes plus tard, en compagnie de 1d4+2 Lancières de Maretta, lesquelles se dépêchent de défier les PJ à l'extérieur de l'établissement (de manière à pouvoir les attaquer en piqué). En fait, seules la moitié des alu-fiélonnes entrent dans l'établissement, les autres restant au dehors et décrivant des cercles dans le ciel pour pouvoir attaquer à la première occasion. Leurs caractéristiques sont détaillées page 35.

Casernes : Comme toutes les villes des Abysses, Samora doit soutenir la Guerre Sanglante, laquelle le lui rend bien en termes de revenus. L'influence dont Graz'zt dispose permet à nombre d'habitants de la ville d'éviter le conflit, mais Maretta regroupe parfois quelques démons qu'elle envoie, à grand renfort de publicité, se faire tuer par les baatezus. À l'heure actuelle, la plupart des baraquements sont vides, car le dernier régiment de vrocks a été dépêché voici quelques mois seulement. Pour des personnages qui cherchent un lieu calme où se cacher le temps de soigner leurs blessures et de récupérer leurs sorts, ces grands bâtiments en pierre à étage sont parfaits.

Une seule des casernes de Samora est occupée, et c'est à vous de déterminer laquelle. Les monstres qui y résident sont des voyageurs dimensionnels, créatures natives d'un autre plan dont l'objectif est d'étudier toutes les formes de vie afin d'accroître leur savoir. Il s'agit de reptiles bipèdes, pourvus de membres longs et fins et d'une large membrane reliant leurs bras à leurs jambes (ils sont toutefois incapables de voler). Leur tête, qui ressemble vaguement à celle d'un oiseau, est chauve et dénuée d'oreilles. Ils ont des yeux de chat et mesurent 1,80 m de haut (pour 1,50 m d'envergure). Ils ne veulent aucun mal aux personnages, leur présence en ce lieu étant pure coïncidence. Si les PJ attaquent, les voyageurs dimensionnels se défendent jusqu'à ce que l'un d'entre eux puisse faire appel à son pouvoir d'*arrêt de temps*, après quoi tous s'échappent. Ils sont détaillés dans l'Appendice 11 du BESTIAIRE MONSTRUEUX.

Voyageurs dimensionnels (1 par PJ) : CA 1 ; VD 12 ; DV 8 ; pv 30 chacun ; TAC0 13 ; #AT 3 ; Dég 1d3/1d3/1d6 (griffes/griffes/queue) ; AS pouvoirs assimilables à des sorts ; TA M (1,80 m de haut) ; Moral élite (13) ; Int supragéniale (19) ; AL N ; PX 3 500 chacun.

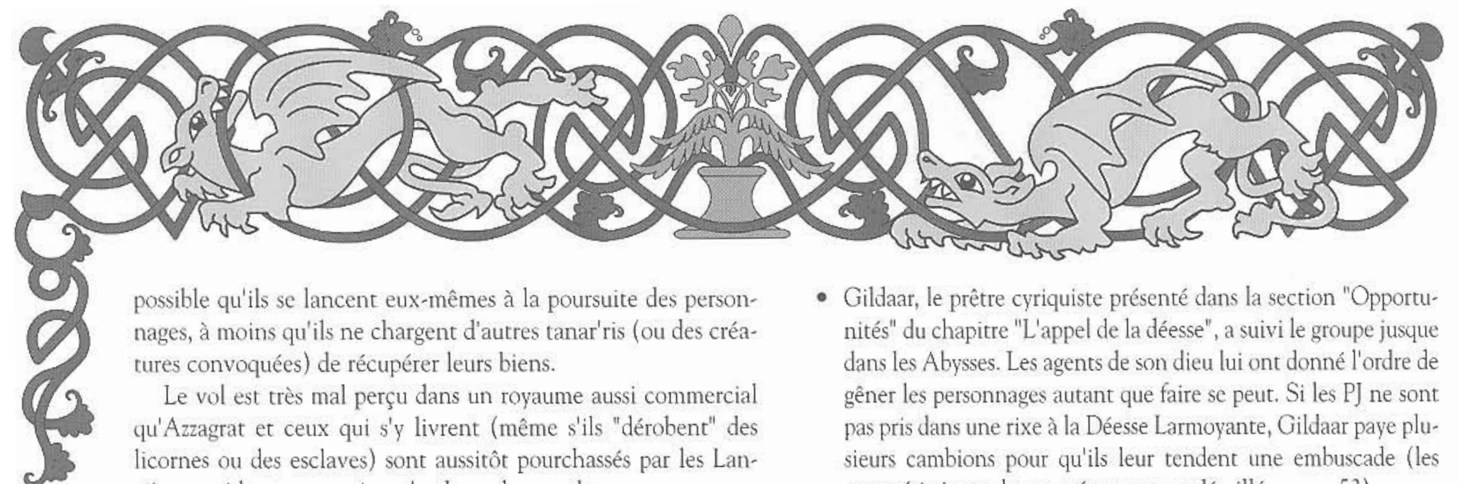
AS : *Duo-dimension* à volonté, *agrandissement*, *hâte* et *lenteur* 3 fois/jour (chacun), *porte dimensionnelle* 1 fois/tour, *arrêt de temps* 1 fois/semaine.

Enclos à bestiaux : Une ville pleine de démons consomme énormément de nourriture et ces enclos gardent prisonniers les animaux qui finiront dans l'estomac des maîtres des lieux. On y trouve diverses têtes de bétail natives de nombreux mondes, ce qui permet de changer un peu de l'ordinaire (dans les Abysses, tout ce qui n'est pas assez rapide pour échapper à un tanar'ri affamé). S'ils sont curieux et s'ils parviennent à éviter les démons moindres chargés de garder les bêtes, les PJ peuvent observer les animaux (à condition de franchir la clôture, haute de 3 m). S'ils le font, ils constatent, sans doute avec horreur, que 2 licornes sont enchaînées dans l'un des enclos. Chacune de leurs pattes est attachée à un pieu planté dans le sol, tandis qu'un lourd harnais métallique les relie à une grosse chaîne. Le poids de ce harnachement est tel qu'il empêche les pauvres créatures de se téléporter, et même de relever la tête. Elles sont attachées de telle manière à ne pas se voir. Toutes deux ont encore leur corne (les riches tanar'ris considèrent les cornes de licorne comme une preuve de réussite sociale ; ils s'en servent de cure-dents après un bon repas).

Même si les personnages parviennent à libérer les licornes, ces dernières sont perdues au cœur d'un monde qui leur est résolument hostile. Même délivrées de leurs chaînes, elles paraissent malades. C'est là l'influence maléfique des Abysses, qui sape peu à peu l'énergie vitale de ces nobles créatures. Elles ne pourront survivre qu'en quittant rapidement ce plan. Pour les PJ, la plus simple façon de procéder consiste à les conduire jusqu'à l'Escalier Infini et à les laisser se débrouiller. De cette manière, elles auront au moins une chance de s'en sortir.

Mais s'ils mettent ce plan en pratique, ils risquent fort de se retrouver traqués par les démons. En effet, le ou les propriétaires actuels des deux licornes s'attendaient à en tirer un très bon prix (elles étaient réservées par Maretta, qui prévoyait de les servir en point d'orgue de l'un de ses tristement célèbres festins). Il est





possible qu'ils se lancent eux-mêmes à la poursuite des personnages, à moins qu'ils ne chargent d'autres tanar'ris (ou des créatures convoquées) de récupérer leurs biens.

Le vol est très mal perçu dans un royaume aussi commercial qu'Azzagrat et ceux qui s'y livrent (même s'ils "dérobent" des licornes ou des esclaves) sont aussitôt pourchassés par les Lancières, qui les traquent jusqu'au bout du monde.

Si les PJ libèrent les licornes en dépit des risques, il est possible que Maïlikki ou Luruë les récompense d'une manière ou d'une autre une fois qu'ils seront ressortis des Abysses (à vous de juger).

Palais des plaisirs : À Samora, ces nombreux établissements dépassent, en cruauté et en luxure, tout ce que l'on peut rencontrer sur Toril (à l'exception, peut-être, des "temples" consacrés à Loviatar). Les PJ ont tout intérêt à ne pas s'en approcher, s'ils ne veulent pas tomber entre les griffes des sadiques qui fréquentent ces lieux.

Écuries/entrepôts : Comme toutes les agglomérations d'Azzagrat, Samora est une ville marchande. De nombreux entrepôts permettent de stocker tout ce qui doit être vendu, acheté ou transporté, tandis que les écuries accueillent les diverses bêtes de somme utilisées par les nombreux caravaniers. Les personnages peuvent éventuellement y acheter des chevaux ou d'autres montures, mais ni palefroi ni manticore ni autre monture enchantée ne sont à vendre. Au moins un entrepôt contient une "cargaison" d'esclaves.

Auberges : Si les PJ se sentent assez courageux pour loger en compagnie de démons, ils peuvent trouver des chambres dans ces deux établissements :

L'Hôtel Maretta : Cette auberge luxueuse est la propriété de la Maîtresse des Comptes et Contrats. Les prix y sont corrects. La rumeur selon laquelle la patronne rendrait parfois visite aux séduisants clients de sexe masculin est une vaste fumisterie.

Le Bige Endormi : Le nom de cette auberge est une plaisanterie à l'adresse des individus habitués à voyager entre les plans (un bige est un pauvre bougre qui s'est laissé entraîner dans une situation dangereuse alors qu'il aurait dû voir venir le piège). Malgré cela, nombre de marchands logent ici. Une fosse remplie de flammes vertes brûle en permanence à l'extérieur de l'établissement. Il s'agit d'un *portail* que les PJ peuvent emprunter pour se rendre à Zélatar. Le problème, c'est qu'il débouche à plusieurs kilomètres de la ville, en plein cœur de la Forêt aux Vipères.

Opportunités

Les rencontres qui suivent peuvent être rajoutées à cette partie de l'aventure si vous souhaitez la développer plus avant.

- Gildaar, le prêtre cyriquiste présenté dans la section "Opportunités" du chapitre "L'appel de la déesse", a suivi le groupe jusque dans les Abysses. Les agents de son dieu lui ont donné l'ordre de gêner les personnages autant que faire se peut. Si les PJ ne sont pas pris dans une rixe à la Déesse Larmoyante, Gildaar paye plusieurs cambions pour qu'ils leur tendent une embuscade (les caractéristiques de ces créatures sont détaillées page 53).
- Un cambion ou une alu-fiélonne est attiré par l'un des personnages, qu'il ou elle tente d'impressionner à sa manière. Le démon a plusieurs façons de procéder : payer à boire et à manger au PJ, lui offrir des esclaves, attaquer le personnage de sexe opposé ayant le Charisme le plus élevé (en qui le tanar'ri voit un rival potentiel), etc. Le démon est persévérant, mais pas maléfique (alignement CN). Le PJ qui sait fait preuve de tact peut gagner un allié utile, sans pour autant que la relation qui l'unit à la créature devienne autre chose qu'amicale. À l'inverse, un tanar'ri rejeté et humilié a de fortes chances de devenir un ennemi implacable.

Zrintor, la Forêt aux Vipères

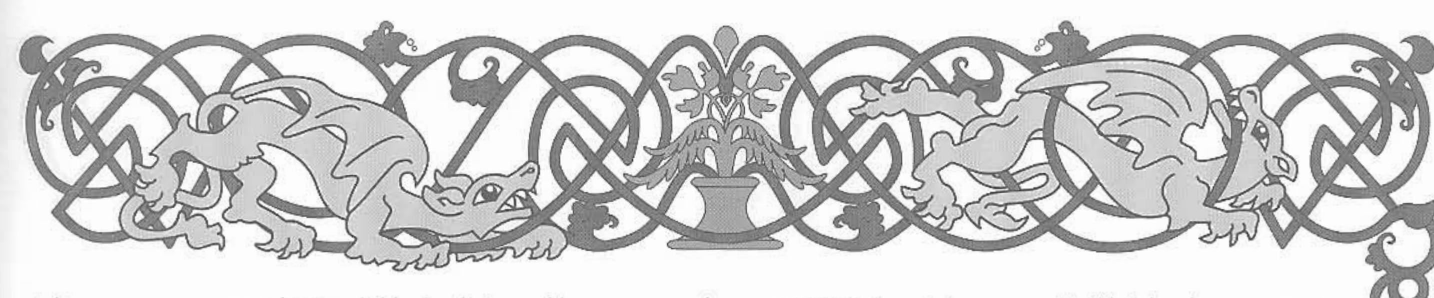
Les arbres-vipères sont très courants à Azzagrat. Par bosquets entiers, ils se dressent à proximité des villes, mais aussi des palais et villas des nobles. Mais c'est à Zrintor que l'on en trouve le plus. La Forêt aux Vipères est située au 45ème niveau des Abysses. Hors du domaine de Graz'zt, les arbres-vipères prolifèrent dans la Gaste Grise (que les personnages connaissent peut-être sous le nom d'Hadès), ce qui a donné naissance aux rumeurs selon lesquelles l'une des régions du Triple Royaume faisait autrefois partie de la Gaste Grise. Il n'est pas impossible que Graz'zt l'ait arrachée à ce plan pour l'entraîner dans les Abysses et ainsi accroître son domaine.

Lorsque les PJ sortent du *portail* de flammes vertes situé devant le Bige Endormi (*portail* qui leur inflige 2d6 points de dégâts, à moins qu'ils ne soient protégés contre le feu), ils se retrouvent au cœur de la Forêt aux Vipères. Aucun sentier n'est visible à proximité, mais Warwick et Ceylon sont capables de les conduire à un chemin sortant de Zrintor. Si les personnages n'ont pas de guide, un jet de Sagesse réussi (à +4) leur permet de repérer quelques volutes de fumée sombre qui se détachent, au loin, sur la grisaille du ciel. Aucune ville n'est visible en raison de la densité de la forêt, mais la fumée provient de Zélatar. Les PJ ont droit à un jet de Sagesse par demi-heure, jusqu'à ce que l'un d'entre eux remarque ce phénomène.

Si nos héros ont dû se battre récemment, il est possible qu'ils trouvent l'endroit parfait pour se reposer. Après tout, il n'y a ici







ni démon ni aucun autre danger visible. La forêt semble on ne peut plus paisible, les seuls mouvements étant provoqués par une légère brise, qui fait onduler les branches de ces étranges arbres écailleux. En les examinant de plus près, on peut s'apercevoir que les branches en question s'achèvent toutes par une tête de serpent. Ce détail est certes inquiétant, mais les végétaux ne se montrent en rien menaçants. Après avoir constaté que le calme règne alentour, les PJ risquent de se détendre, et c'est exactement ce que les arbres-vipères espèrent. Aucun habitant des Abysses n'est du genre à éprouver de la pitié quand il est sûr de gagner, mais cela n'empêche pas les arbres d'attendre que leurs proies soient plus vulnérables encore.

Finalement, les personnages remarquent que la forêt ne semble pas abriter le moindre animal. Ils y verront sans doute un avantage, car rien ne dit que la faune des Abysses est plus sympathique que les tanar'ris. Après plusieurs heures de marche, les PJ proches de la nature (rôdeurs, druides ou elfes) vont s'apercevoir que les branches continuent d'onduler alors que la brise vient de mourir. Un test d'Intelligence réussi leur permet de prendre conscience de cette singularité. Les autres personnages peuvent également s'en rendre compte s'ils maîtrisent la compétence appropriée (vigilance, par exemple).

Les arbres ne déclenchent leur attaque que lorsque les PJ relâchent leur garde, c'est-à-dire, par exemple, quand ils montent leur campement (mais avant qu'ils allument un feu). Les membres du groupe qui ont remarqué que les branches continuaient d'onduler malgré l'absence de vent ne sont pas surpris. S'ils ne s'en sont pas aperçu, le jet de surprise s'effectue normalement.

Juste avant que les arbres-vipères se mettent à frapper, indiquez aux joueurs que leurs personnages entendent un concert de chuchotements, comme si plusieurs personnes discutaient non loin. Les arbres n'ont pas d'autre tactique que de mordre les adversaires qui se trouvent à portée et de sacrifier quelques branches pour attaquer ceux qui les combattent de loin. Un PJ portant une torche ou tout autre objet enflammé n'est attaqué que par des branches séparées.

Ce combat devrait vous permettre d'évaluer l'état des personnages. S'ils ont déjà affronté plusieurs groupes de démons et si vous jugez que ce combat risque de s'avérer extrêmement dangereux pour eux, assignez un nombre de DV réduit aux arbres-vipères les plus proches (2-5 DV). À l'inverse, s'ils ont encore beaucoup de sorts et de points de vie, les monstres sont beaucoup plus puissants (6-9 DV). Souvenez-vous toutefois que, s'ils ne bénéficient pas des sorts appropriés, les personnages affectés par le venin des arbres-vipères resteront paralysés pendant 48 heures, ce qui les empêchera vraisemblablement de secourir Waukyne.

Si Warwick et Ceylon se trouvent en compagnie du groupe, ils savent comment faire disparaître les effets du venin (voir la description de l'arbre-vipère, pages 59-60). Mais les renseignements dont ils disposent ne sont rien d'autre que des rumeurs, et certains de ces remèdes sont totalement inefficaces, voire dangereux (boire de "l'eau" du Fleuve de Sel pour brûler le venin de l'intérieur, inhaler la fumée dégagée par une branche d'arbre-vipère en feu ou encore utiliser la compétence d'herboristerie). Aucun de ces traitements n'a le moindre effet, ni contre la paralysie ni contre la perte de points de Dextérité.

Arbres-vipères (1 par PJ) : CA 7 ; VD 0 ; DV 2-9 (6 pv par DV) ; TAC0 voir ci-dessous ; #AT 1/DV ; Dég 2d6 (morsure) ; AS venin ; DS immunités (NdT : pas de sorts) ; FS : feu ; RM 15 % ; TA G (3,60 m de haut) ; Moral stable (12) ; Int de partielle à basse (2-7) ; AL NM ; PX voir ci-dessous.

Notes : Le TAC0 et les PX de chaque arbre-vipère dépendent de ses DV, comme l'indique la table suivante :

TAC0	PX
2 DV : 19	2 DV : 420
3-4 DV : 17	3 DV : 975
5-6 DV : 15	4 DV : 2 000
7-8 DV : 13	5 DV : 3 000
9 DV : 11	6 DV : 4 000
	7 DV : 5 000
	8 DV : 6 000
	9 DV : 7 000

AS : *Venin* : À chaque morsure, la victime doit effectuer un jet de sauvegarde contre le poison (à -3). En cas d'échec, elle reste paralysée pendant 48 heures et perd 4 points de Dextérité (de manière permanente). En cas de succès, la perte de points de Dextérité n'est que temporaire. Elle est due à de violents tremblements se prolongeant 48 heures durant. Les spasmes de la victime sont tels qu'il lui est impossible de se reposer ou de récupérer ses sorts. Le venin agit au bout de 2d4 rounds.

DS : Immunisés contre le froid, le poison et l'acide. *Charme-monstre*, *immobilisation des monstres*, *sommeil* et autres sorts similaires ne les affectent que s'ils peuvent normalement prendre pour cible un nombre de créatures supérieur ou égal au nombre de DV de l'arbre.

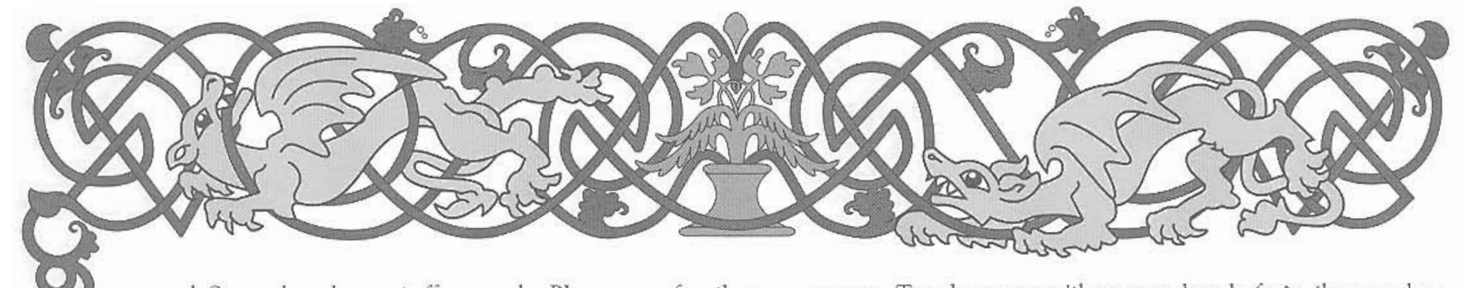
FS : Le feu leur inflige des dégâts doublés.

Les personnages mettent un peu plus de 24 heures à sortir de la Forêt aux Vipères. En fonction de l'heure à laquelle ils y sont arrivés, ils y passent donc une ou deux nuits. En fait, contre toute attente, c'est à ce moment de la journée que les arbres-vipères sont les moins dangereux. En effet, ils ne redoutent rien tant que le feu, et la plupart des créatures qui se déplacent de nuit le font avec des torches. Mais même si le feu peut sembler un moyen très simple de se défendre de ces monstres, il n'est pas sans danger, car ces arbres démoniaques s'enflamment très facilement. S'ils n'y prennent pas garde, les personnages pourraient donc se retrouver pris dans un gigantesque incendie de forêt.

Les arbres-vipères mourant dans les flammes s'embrasent d'un seul coup en poussant un cri atroce, ce qui a 40 % de chances de propager l'incendie aux arbres tout proches. Ceux qui s'enflamment de cette manière subissent 1d6+1 points de dégâts par







round. Si tous les arbres qui affrontent les PJ prennent feu, il y a 30 % de chances que l'incendie se propage au reste de la forêt et en dévore une grande partie. Les flammes se déplacent rapidement (VD 12) et les personnages doivent aller plus vite encore s'ils ne veulent pas se retrouver dans une situation extrêmement précaire. Tant qu'ils ne sont pas sortis de Zrintor (à vous de déterminer le temps qu'il leur reste avant de trouver l'issue, en ôtant le nombre d'heures qu'ils ont passées dans la forêt aux 24 "obligatoires"), ils perdent 2d10 points de vie par heure, en raison de la chaleur des flammes et de la fumée toxique qu'émettent les arbres-vipères lorsqu'ils se calcinent.

Si les PJ sont incapables de distancer les flammes, il leur reste encore la possibilité de traverser le Fleuve de Sel, lequel est tellement large que l'incendie ne peut atteindre l'autre côté. Plusieurs méthodes sont applicables pour traverser sans risque, mais toute embarcation non magique est instantanément détruite par les cristaux constituant le fleuve (voir page 32 pour ce qui est des personnages tombant à "l'eau").

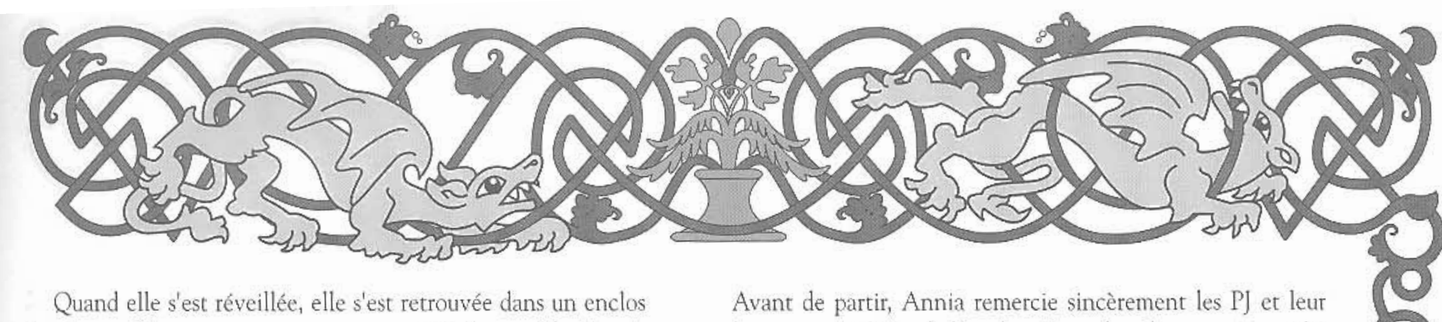
Une fois que les PJ ont échappé aux arbres-vipères (ou qu'ils les ont vaincus à l'aide de feu), les monstres cessent de les attaquer, mais nos héros ne doivent pas se sentir en sécurité pour autant. Tout le temps qu'ils restent dans la forêt, ils entendent des murmures issus de nulle part qui semblent répéter les mots "assassins", "meurtriers" et "incendiaires".

La voyageuse

Après que les personnages se sont remis de leurs émotions, demandez-leur d'effectuer un jet de surprise. Ceux qui le réussissent entendent quelqu'un approcher. Il s'agit d'une humaine portant une armure de plates en triste état et un bouclier en bois bien trop gros pour elle. Ses seules armes sont une dague et une branche d'arbre (normale) qu'elle utilise comme un bâton ou un gourdin.

Il s'agit d'Annia Chaussegrises (hf Pal8, LB, 23 pv sur un total de 67), qui se présente comme une paladine déchue et Guerrière de la Sainte Souffrance de l'Église d'Ilmater (elle est donc, elle aussi, originaire de Toril). Elle raconte qu'elle et plusieurs autres fidèles étaient partis en pèlerinage pour Damara quand ils se sont fait enlever par des esclavagistes tanar'ris. Annia faisait partie des chevaliers chargés de protéger les pèlerins, mais elle a été assommée et emportée avec les autres prisonniers.

Zrintor, la Forêt aux Vipères
Fleuve de Sel
Sels mouvants
Sels mouvants
Route de Zélatar
Sels mouvants
Sanguépine
Sanguépine
Sels mouvants
Sels mouvants
Sanguépine
Portail
Arrivée des PJ



Quand elle s'est réveillée, elle s'est retrouvée dans un enclos à esclaves. Bien que se sentant extrêmement coupable d'avoir failli dans sa mission, elle a organisé l'évasion des quelques fidèles qui étaient enfermés avec elle. Alors que les autres s'enfuyaient, elle a combattu à mains nues le démon mineur qui les gardait. Sa foi lui a permis de vaincre le monstre. Puis elle est partie rejoindre ses compagnons. Ces derniers n'avaient que quelques minutes d'avance, mais cela leur avait suffi pour se faire massacrer jusqu'au dernier, dans un village sans nom, par une bande de bar-lguras en maraude. Les yeux remplis de larmes, Annia est arrivée juste à temps pour assister à la fin du carnage.

Elle a alors éprouvé un brusque désir d'en finir et de se jeter sur les démons. Mais elle est parvenue à se raisonner et a compris qu'Ilmater avait forcément décidé ce qui lui arrivait et qu'il l'avait vraisemblablement envoyée ici pour qu'elle expie ses péchés. Depuis, elle erre dans les Abysses, à la recherche d'un moyen pour rejoindre Toril. Elle pense que, si elle y parvient, ce sera le signe que son dieu l'a pardonnée. Bien évidemment, sa rencontre avec les personnages ne fait que la conforter dans son opinion.

Annia est parvenue à survivre grâce à sa foi inébranlable et à la maigre pitance qu'elle a obtenu en mendiant ou en volant. Sa dague est une *dague +2*, dérobée à un tanar'ri saoul qu'elle a rencontré avachi à l'extérieur d'une taverne.

Même si les événements récents l'ont fortement affectée, la jeune femme est calme, presque résignée, et déterminée à suivre la voie qu'Ilmater a tracée pour elle. Si les personnages lui offrent de l'eau, de la nourriture et des sorts de soins, elle les accepte avec gratitude. Par contre, elle refuse de les accompagner, même s'ils lui expliquent la teneur de leur mission, car elle pense que la quête que son dieu lui a imposée est plus importante encore. Pour remercier les PJ (et pour les aider un tant soit peu à sauver Waukyne), elle leur donne son unique possession magique, sa *dague +2* (elle ne peut se servir de l'arme, forgée dans les Abysses).

Annia a tellement voyagé qu'elle peut s'avérer une source d'informations précieuse pour les personnages. Si on lui demande son avis sur les nombreux convois qui véhiculent Waukyne de *Samora à Zélatar*, elle s'avoue surprise qu'un prince démon aussi rusé que Graz'zt prenne de tels risques. D'un autre côté, sans doute le Seigneur des Ombres s'attend-il à ce que quelqu'un tente de libérer la déesse, aussi pense-t-il qu'une caravane armée jusqu'aux dents constitue le meilleur moyen de la garder. Annia n'a plus les idées très claires et elle a tendance à se ranger à l'avis des PJ qui expriment leurs idées avec assurance (même si cela la force à changer d'opinion). Si la discussion se poursuit trop longtemps, la paladine se met à nager dans la plus grande confusion. Elle décide alors de reprendre sa quête, car c'est là l'unique but sur lequel elle parvient encore à se concentrer.

Avant de partir, Annia remercie sincèrement les PJ et leur souhaite que les dieux du bien les aident dans leur mission. S'il y a un clerc ou prêtre d'Ilmater au sein du groupe, la jeune femme lui donne son symbole sacré. Elle explique qu'il appartenait à sa mère, elle aussi paladine, et qu'elle espère qu'il aidera les PJ à délivrer Waukyne. Le symbole, une gravure sur bois représentant deux mains liées, possède en effet un grand pouvoir, qu'Annia ne révèle pas à nos héros : c'est un conduit de la foi pour tous ceux qui croient en Ilmater. Grâce à lui, tout clerc ou prêtre d'Ilmater lance ses sorts de protection et de combat avec une efficacité maximale.

Opportunités

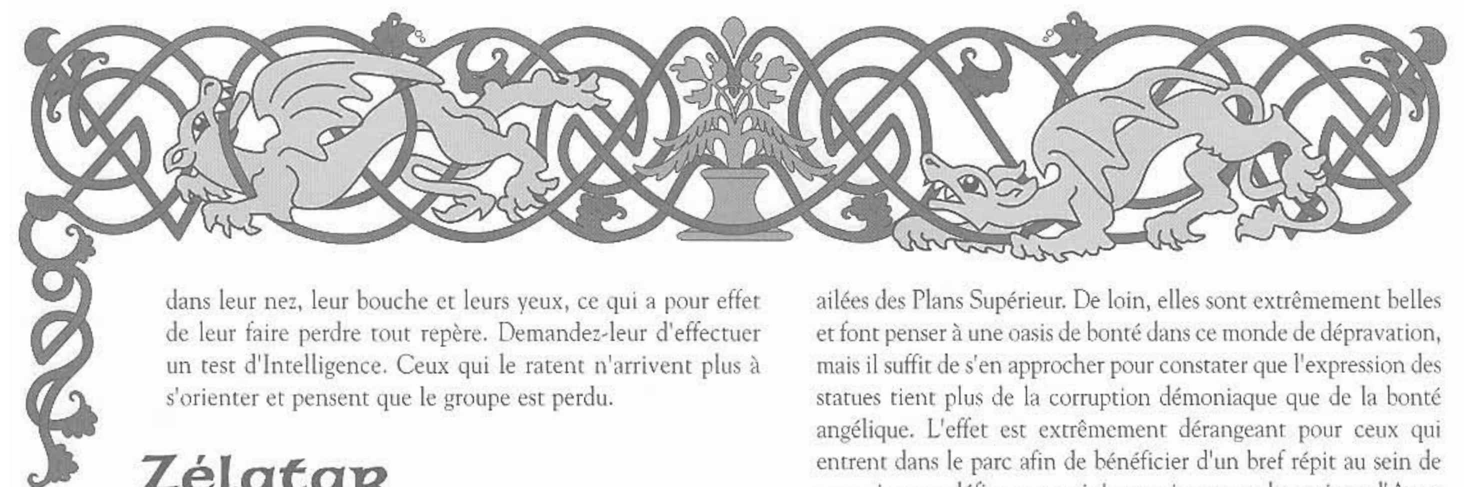
- Si vous pensez que les personnages n'ont pas affronté suffisamment d'adversaires, ils peuvent s'aventurer sur le territoire des fourmis des Abysses.

Fourmis des Abysses (5d6) : CA 3; VD 18; DV 3; pv 15 chacune; TAC0 2; #AT 2; Dég 1d6/1d6+1 (morsure/dard); AS acide; TA P (60 cm de long); Moral sans peur (19); Int basse (5-7); AL NM; PX 175 chacune.

AS : Les fourmis des Abysses peuvent cracher une gelée acide (3 fois/jour). Cette attaque porte à 3 m et inflige 2d4 points de dégâts (0 en cas de jet de sauvegarde réussi contre les baguettes).

- Entre Samora et Zélatar, mais aussi à l'intérieur de la Forêt aux Vipères, les PJ observateurs peuvent remarquer des traces de bottes (de taille humaine) avançant dans la même direction qu'eux. Elles ont été laissées par Gildaar, qui a pris de l'avance sur les personnages afin de les attendre à Zélatar.
- Une terrible tempête se déchaîne alors que les PJ se trouvent en terrain découvert. Le vent hurle et charrie une odeur atroce, tandis qu'une pluie brûlante, aux vagues senteurs de sel tombe sans discontinuer. Au bout de quelques instants, les PJ trouvent refuge dans une grotte ou un fossé (ou encore sous un promontoire rocheux). Si la pluie ne leur inflige aucun dégâts (elle les trempe toutefois jusqu'aux os et leur provoque de désagréables démangeaisons), elle peut s'avérer très dangereuse pour les objets métalliques. En effet, s'ils ne sont pas nettoyés et séchés dans les 4 heures qui suivent, ils sont affectés comme par une attaque de monstre rouilleur et tombent en pièces sous l'effet de la corrosion. Les objets magiques ont une chance de résister égale à 10 % par point de bonus (une arme +2 a donc 20 % de chances d'échapper à la destruction).
- Variante de l'incident précédent, les personnages se retrouvent en pleine tempête de sable. Les minuscules projectiles les fouettent avec violence (1 point de dégâts par tour s'ils ne sont pas suffisamment protégés) et entrent sans cesse





dans leur nez, leur bouche et leurs yeux, ce qui a pour effet de leur faire perdre tout repère. Demandez-leur d'effectuer un test d'Intelligence. Ceux qui le ratent n'arrivent plus à s'orienter et pensent que le groupe est perdu.

Zélatar

Zélatar est bien plus grande que Samora. Les pages qui suivent n'évoquent que quelques lieux et opportunités de jeu. Nous vous encourageons à les développer à votre gré.

Zélatar est la plus grande ville du domaine de Graz'zt et, du même coup, sa capitale (bien que n'ayant jamais été reconnue comme telle). C'est l'un des lieux les plus étranges qui soient dans le Triple Royaume du Seigneur des Ombres. En effet, la ville est découpée en trois quartiers, chacun existant sur l'un des trois niveaux qui constituent le domaine. Comme le Fleuve de Sel les traverse tous, les démons passent par voie fluviale lorsqu'ils désirent se rendre d'un quartier à l'autre (ils utilisent pour ce faire des embarcations magiques). De plus, nombre de portes et d'arches sont bien souvent des *portails* permettant de changer de niveau.

Naturellement, la majorité des habitants sont des démons. Alu-fiélonnes, cambions, nabassus, démombres, succubes, incubes et autres tieffelins résident ici. Comme le royaume de Graz'zt est ouvert aux étrangers, nombre de marchands (courageux) de toute espèce fréquentent également ce qui constitue l'un des plus importants centres commerciaux des Abysses. Il n'existe aucun endroit sûr dans ce plan, mais le domaine du Seigneur des Ombres est sans doute l'un des moins dangereux qui soient.

Le Palais d'Argent, fait de pierre blanche et luisante, domine le reste de la ville. Sa beauté froide surprend généralement les visiteurs qui s'attendent à ce que les Abysses ne soient que laideur et difformité. On prétend que Graz'zt a obtenu les pierres composant sa résidence en se jouant des devas du Mont Céleste (le Septième Ciel du bien et de la loi), lesquels les ont, sans le savoir, extraites pour lui (certains vont même jusqu'à dire que le rusé démon se serait fait livrer chez lui !). Les 66 tours du palais sont en ivoire d'une grande pureté (matériau que l'on devrait à une gigantesque baleine vivant dans le Plan Astral) et la rumeur veut qu'il y ait dans le bâtiment 100 galeries des glaces dans lesquelles Graz'zt peut se mirer à longueur de journée.

Les goûts de Graz'zt se retrouvent également dans le reste de la ville. On prétend que le Seigneur du Triple Royaume consacre des pièces entières de son palais à des thèmes spécifiques, comme les tempêtes, la couleur rouge ou encore la mort. Cette tendance est manifeste en ville, où des pâtés de maisons entiers montrent le même style architectural et les mêmes matériaux de construction. Les nombreux parcs ont été pensés selon le même concept. L'un d'entre eux est ainsi plein de statues de devas et autres créatures ailées des Plans Supérieur. De loin, elles sont extrêmement belles et font penser à une oasis de bonté dans ce monde de dépravation, mais il suffit de s'en approcher pour constater que l'expression des statues tient plus de la corruption démoniaque que de la bonté angélique. L'effet est extrêmement dérangeant pour ceux qui entrent dans le parc afin de bénéficier d'un bref répit au sein de cet univers maléfique, et qui s'aperçoivent que les artistes d'Azzagrat sont parvenus à rendre le mal attirant plutôt que repoussant.

D'autres quartiers de la ville mettent en valeur le goût des contrastes du maître des lieux. L'une de ses propriétés est gardée par une liche qui lui est toute dévouée. Le mort vivant est vêtu de beaux atours et installé sur un trône somptueux à l'entrée de la propriété. Tenant une rose blanche dans chaque main, il pulvérise quiconque approche sans l'autorisation de son seigneur.

Mais rien, à Zélatar, ne saurait être plus choquant que les matériaux utilisés pour la construction des divers bâtiments. Comme les rues et le mobilier des auberges, ils semblent être en bois, en pierre ou en métal. Néanmoins, en faisant preuve de suffisamment d'attention, on aperçoit par instants des visages torturés à l'intérieur des murs et du plancher (et même du mobilier, des couverts, etc.). Tous ont les traits déformés par la souffrance. Ils apparaissent de manière fugace, puis se fondent à nouveau dans le matériau qui leur a donné naissance. Ces âmes damnées ne constituent pas le moindre danger, mais leur vue devrait inquiéter même les aventuriers confirmés.

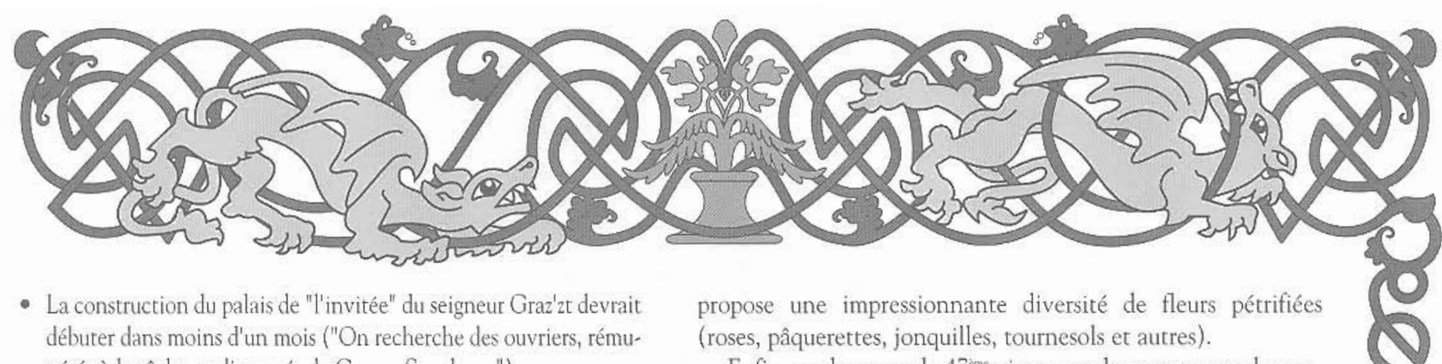
Si Zélatar reproduit si fidèlement les goûts de Graz'zt, ce n'est pas uniquement en raison de l'ego de ce dernier. Il a construit la ville entière à l'aide des âmes de mortels qu'il a obtenues (par contrat) sur le Plan Primaire. Il est aisé de détruire quelques-uns de ces objets, mais cela ne libère en rien les âmes qu'ils contiennent, bien au contraire. L'expérience leur communique un surcroît de douleur et risque même de les fractionner lorsque l'objet qui les enfermait est totalement détruit. Les PJ ne peuvent rien pour aider ces pauvres diables.

Le crieur de Zélatar, un tieffelin du nom de Méphisto (tieffelin m, B9, CM), est connu de tous. Il parcourt les rues de la ville la lampe à la main, annonçant les nouvelles, de jour comme de nuit. Personne n'ignore qu'il est possible de l'acheter pour qu'il communique ainsi de fausses informations, et nombre de riches démons font appel à lui dans ce but. Devoir démêler le vrai du faux ne semble pas gêner les habitants, qui considèrent cela comme un jeu.

Alors que les personnages se trouvent à Zélatar, Méphisto crie les nouvelles suivantes :

- Le dieu des gnolls, Yeenoghu, devrait rendre visite au Seigneur du Triple Royaume d'ici quelques jours.
- Une cargaison d'esclaves de grande qualité devrait prochainement partir de Samora ("Soyez à l'heure à la vente si vous ne voulez pas rater une bonne affaire !").





- La construction du palais de "l'invitée" du seigneur Graz'zt devrait débuter dans moins d'un mois ("On recherche des ouvriers, rémunérés à la tâche et dispensés de Guerre Sanglante").
- Le convoi véhiculant "l'invitée" du maître devrait arriver aux portes de Zélatar dès le lendemain (ou dans deux jours, si vous préférez).

Les PJ croiseront Méphisto (au moins une fois) au cours de leur séjour à Zélatar. Le tieffelin est un escroc bourré de charme, qui ment comme il respire mais que tout le monde adore.

Visite guidée de Zélatar

La description des sites évoqués ci-dessous indique à quel niveau ils se trouvent. Reportez-vous à la fin de la page 31 et à la page 32 pour ce qui est de la description des divers niveaux. Le 45ème comprend Zrintor et le Palais d'Argent. Nombre de bâtiments du 46ème ont un plancher incomplet (les dalles étant souvent disposées en demi-échiquier : une dalle suivie d'un carré à même le sol), ce qui leur permet d'être éclairés, la lumière provenant du sol. En revanche, les fenêtres sont presque inexistantes. Enfin, le 47ème niveau est éclairé par une lumière bleue. C'est là qu'est située Samora.

Les types de bâtiments détaillés à Samora se trouvent également à Zélatar; reportez-vous aux pages 36 à 39 si vous désirez une description plus complète. Là encore, presque tous les bâtiments qui ne s'accompagnent d'aucune légende sont des résidences particulières.

Après avoir appris que Waukyne se trouvait encore à Samora, les PJ peuvent y retourner plus rapidement en passant par les rues de Zélatar.

Propriétés privées : Zélatar est la plus grande ville du royaume de Graz'zt (et aussi la plus riche). Elle accueille beaucoup de démons d'importance et de riches marchands qui font affaire avec le maître des lieux. Graz'zt lui-même possède trois propriétés, une par quartier de la ville. Les deux demeures de Maretta sont situées, l'une au 46ème niveau et l'autre au 45ème (en bordure du Palais d'Argent). La fille préférée du Seigneur des Ombres, Thraxxia, possède également une petite villa non loin du palais.

Parcs : Comme cela est indiqué plus haut, Zélatar regorge de parcs (dont beaucoup font également office de places du marché lorsque le temps est clément). L'un des plus insolites se trouve au 46ème niveau; c'est une petite promenade bordée d'arbres (qui ne sont pas des arbres-vipères) et de statues achetées dans de nombreux plans. Chaque statue représente une créature nuisible de son plan d'origine. La plupart sont totalement inconnues des personnages, qui pourront tout de même reconnaître rats et moustiques (à noter qu'il n'y a aucune vermine vivante dans le parc). Au 45ème niveau, un autre square propose une impressionnante diversité de fleurs pétrifiées (roses, pâquerettes, jonquilles, tournesols et autres).

Enfin, un des parcs du 47ème niveau est dangereux pour les personnages, bien qu'il ne présente aucun péril pour les tanar'ris. Les plantes qui y sont exposées sont natives de nombreux plans et la sanguépine y est présente en force. Cette plante prend l'aspect d'un buisson de ronce sur lequel poussent de belles baies rouges. Capable de se déplacer, elle est venue se poster en bordure du sentier et attaque quiconque passe à proximité. Lorsque l'on s'aperçoit que certaines de ses épines font 7 ou 8 cm de long, il est généralement trop tard.

Sanguépine (1 buisson par PJ) : CA 3; VD 1; DV 8; pv 35 chacun; TAC0 13; #AT 8; Dég 1d6 + spécial; AS absorption de sang; TA G (vrilles de 3 m de long); Moral sans peur (20); Int partielle (2-4); AL N; PX 1400 chacun.

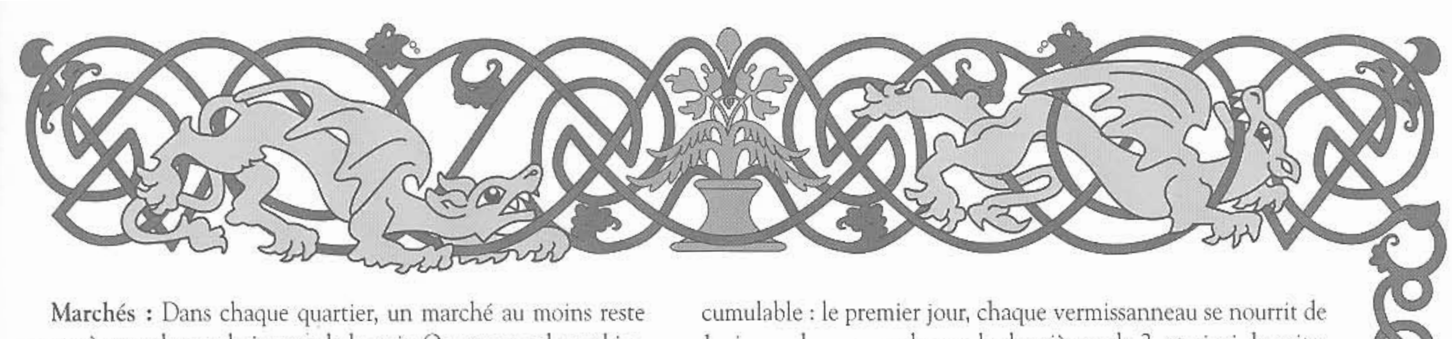
AS : Toute vrille touchant sa cible avec une marge de 4 points ou plus s'enroule autour d'elle. Par la suite, la victime perd, chaque round, autant de points de vie que lors de l'attaque initiale (si cette dernière a infligé 4 points de dégâts, la plante boit le sang du personnage au rythme de 4 pv/round). Il faut réussir un jet de barreaux et herses pour échapper à la vrille. Chacune d'entre elles a 8 pv mais ne peut être blessée que pas une arme de type T. Si on la brûle, la vrille libère sa proie et se rétracte, après quoi elle n'attaque plus du combat.







Zélatar
Marché
Place
Résidence privée
Palais d'Argent
5
1
Caserne
Enclos à bestiaux
Auberge
Brasserie
Résidence privée
Palais des plaisirs
Palais des plaisirs
Écurie
Taverne
Caserne
Auberge
4
Palais des plaisirs
Caserne
Place
Résidence privée
Place
Entrepôt
Marché
Brasserie
Palais des plaisirs
2
Enclos à bestiaux
Brasserie
Taverne
Résidence privée
Palais des plaisirs
Brasserie
Fleuve de Sel
Taverne
Enclos à bestiaux
6
3
Marché
Place
Palais des plaisirs
Taverne
Caserne
Auberge
Résidence privée
Enclos à bestiaux
Écurie
Caserne
Entrepôt
Palais des plaisirs
Place
1. Le Balor Errant
2. La Guilde des Planaires
3. Le Geignard Mortel
4. La Griffe du Chat
5. La Mort du Diable
6. La Corne de la Licorne



Marchés : Dans chaque quartier, un marché au moins reste ouvert à toute heure du jour et de la nuit. On peut y acheter bien d'autres choses que des marchandises (des renseignements, par exemple).

Sur la première place du marché que visitent les personnages, on ne parle que des gigantesques commandes passées par Graz'zt, en prévision d'un banquet qu'il organise le lendemain soir. Les marchands (des bariaures, des gnomes, un autre de ces géants bleus qui se donnent le nom d'arcanes, et d'autres créatures plus étranges encore) pensent que l'invitée blonde du maître reviendra bientôt de Samora avec sa cour. Si on leur demande comment ils sont au courant, ils répondent qu'il est difficile de dissimuler une telle chose dans les Abysses. De plus, la cour de la dame prend des allures de parade. À quelques semaines d'intervalle, elle fait le trajet entre Samora et Zélatar, accompagnée par des démons en uniforme bigarré, qui arborent des bannières et sonnent du cor en permanence. Elle cherche manifestement autant à attirer l'attention qu'à se déplacer.

Un vendeur est plus intéressant que les autres pour les personnages. C'est un nain pâle et émacié qui fait signe à nos héros d'approcher de son chariot couvert (il s'agit en fait d'un duergar, mais seuls les PJ nains devraient s'en apercevoir ; à eux de voir comment ils réagissent en présence de l'un de leurs ennemis jurés). S'ils le font, le nain émet quelques remarques au sujet des blessures et cicatrices qu'ils arborent, ajoutant qu'ils devraient faire plus attention à eux. Fort heureusement, il peut les aider. Ce disant, il tire un petit boîtier en bois de son chariot. À l'intérieur se trouvent plusieurs anneaux d'or, gravés d'un filigrane si fin qu'il est presque invisible à l'œil nu. Le nain affirme qu'il s'agit là d'*anneaux de protection* et qu'il est disposé à les vendre aux PJ, mais seulement s'ils les prennent tous. Il leur fait remarquer que tous sont décorés de la même manière. Si les personnages ont recours à des sorts tels qu'*identification*, les bijoux semblent en effet magiques et apparaissent comme des *anneaux de protection* +3. Le vendeur est prêt à négocier, mais il refuse de vendre le lot pour moins de 1 000 po (ou plus, si vous jugez que cette somme n'est pas assez élevée). Si les PJ ne sont pas intéressés, le nain le prend très mal. Après avoir rangé le boîtier dans son chariot, il injurie copieusement nos héros dans sa langue natale et leur fait dégager le plancher.

Les "bijoux" sont en réalité des vermissanneaux (détaillés dans l'Appendice 11 du BESTIAIRE MONSTRUEUX), de minuscules créatures se nourrissant exclusivement de magie. Si le porteur de l'anneau est un jeteur de sorts, le vermissanneau fait disparaître 1 niveau de sort de sa mémoire par jour où il l'arbore. Dans le cas contraire (ou si le porteur n'a plus aucun enchantement en mémoire), le vermissanneau absorbe 1 charge de chacun des objets à charge de sa victime. Cette absorption est cumulable : le premier jour, chaque vermissanneau se nourrit de 1 niveau de sort ou charge, le deuxième, de 2, et ainsi de suite. Une *dissipation de la magie* réussie permet de se débarrasser de ce monstre. Le feu est également efficace, si on l'applique directement contre le vermissanneau, mais ce dernier et son porteur se divisent équitablement les dégâts subis.

Vermissanneaux (1 par PJ) : CA 2 ; VD 1 ; DV 1 pv ; TAC0 sans objet ; #AT aucune ; Dég aucun ; AS absorption de magie ; TA Mi (3 à 5 cm de long) ; Moral spécial ; Int aucune (0) ; AL N ; PX 35 chacun.

AS : *Absorption d'énergie :* Chaque jour, le vermissanneau absorbe 1 niveau de sort (cumulable) de la mémoire de son porteur. Dans le cas où ce dernier ne serait pas jeteur de sorts, le monstre se nourrit de 1 charge de chacun de ses objets magiques par jour (cumulable). Le phénomène se poursuit tant que l'anneau n'est pas ôté (ou jusqu'à ce que la source de magie soit épuisée).

Casernes : Contrairement aux baraquements de Samora, ceux-là sont occupés par des démons. Mais ces troupes ne s'apprêtent pas à partir pour la Guerre Sanglante ; elles servent directement Graz'zt. Tous les types de tanar'ris sont représentés dans ces casernes, mais les moins puissants sont de loin les plus nombreux.

Brasseries : Les démons aiment les alcools extrêmement forts et les brasseries locales font tout pour leur plaire. Comme une grande partie de la population ne peut avaler les breuvages préférés des tanar'ris, quelques établissements concoctent également des boissons buvables. Parmi les bières favorites du moment, on note la Brune Abyssale d'Avner, la Zapps de Zélatar (qui a une couleur brun-rouge) et la Mort ou Vif 666 (dont la levure est vivante).

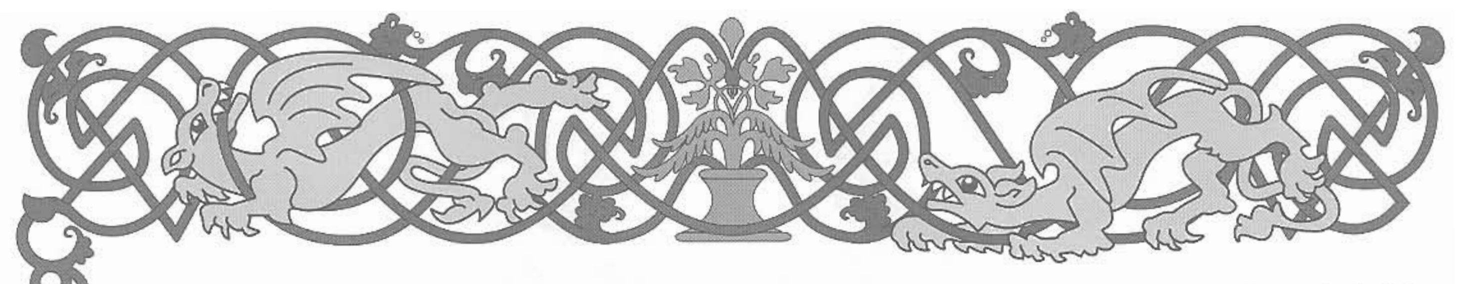
Tavernes : Elles sont extrêmement nombreuses à Zélatar.

Le Balor Errant : Cet établissement se dresse au-dessus de quatre pattes d'éléphant qui le transportent lentement d'un bout à l'autre de la ville. Les clients entrent et sortent par le biais des cordes en peau de serpent qui pendent de la passerelle encerclant la taverne.

La Guilde des Planaires : Comme son nom l'indique, cet établissement a été créé dans le seul but d'accueillir les voyageurs interplanaires. On trouve beaucoup de lieux de ce type dans les plans ; il est possible de s'y reposer, mais aussi d'y trouver de la compagnie et de l'aide, en cas de besoin. Le bar est un lieu de contacts de la guilde du même nom, basée dans l'Escalier Infini (cette dernière est décrite plus en détail dans *Tales from the Infinite Staircase*).

Le Geignard Mortel : Comme l'on pouvait s'y attendre, cette taverne sert surtout les démons. Les personnages à la recherche d'informations peuvent en trouver en ce lieu, à condition d'accepter de côtoyer un grand nombre de tanar'ris plus ou moins



avinés. Si les PJ payent à boire aux démons, la langue de ceux-ci commence à se délier (ce qui ne les empêche pas d'insulter nos héros tant et plus).

Un vrock du nom de Clyddis prétend savoir tout ce qui peut intéresser un "Primaire". Interrogé au sujet du "convoi de la dame" qui doit arriver le lendemain, il réclame 10000 po d'avance (ou l'équivalent en objets magiques). Pour peu que les personnages le payent, il révèle qu'il faisait autrefois partie de l'escorte, mais qu'il s'est fait virer pour absence injustifiée.

Clyddis n'a jamais pu approcher de la "dame", car les gardes n'en avaient pas le droit. Si on lui demande de plus amples détails, il ajoute qu'elle réside au Palais d'Argent quand elle se trouve à Zélatar, et chez Maretta à Samora. Enfin, si les personnages cherchent à savoir comment se rendre chez la Maîtresse des Comptes et Contrats, Clyddis leur révèle (pour 5000 po de plus) qu'il ignore où se trouve le logement de cette dernière. Par contre, il sait qu'il est possible de s'y rendre par le biais d'un *portail* particulièrement visible situé à l'extérieur de la Déesse Larmoyante, l'une des auberges de Samora (les PJ ont un besoin vital de cette information pour mener leur mission à bien).

Enclos à bestiaux : Les enclos de Zélatar sont plus impressionnants que nécessaires, même pour une ville de cette taille. Si les personnages ont libéré les licornes à Zélatar et s'ils décident, pour une raison ou une autre, de s'intéresser à ces entrepôts, ils rendent visite à celui qui appartient aux marchands qui retenaient les licornes captives. Au moment où le propriétaire, Vlad (un gros barbu portant un casque à pointes), s'entretient avec les PJ, ces derniers entendent les employés de l'homme se demander avec inquiétude ce que leur patron va faire maintenant que les "présents" qu'il s'apprêtait à offrir à Dame Maretta lui ont été dérobés. Vlad a l'air inquiet et sue à grosses gouttes, bien qu'il ne fasse pas particulièrement chaud.

Écuries/entrepôts : Le commerce est le moteur de l'économie de Zélatar, aussi n'est-ce pas une surprise de constater qu'écuries et entrepôts y sont presque aussi nombreux que les tavernes. Si les personnages souhaitent rester ici (ou s'ils ont besoin de travail), ils n'ont aucune difficulté à se faire embaucher en tant que gardes d'entrepôts ou de caravanes.

Palais des plaisirs : Bien plus sobres que ceux de Samora, ces établissements se rapprochent davantage de ce que les PJ peuvent connaître, encore que les employés, les clients et les activités pratiquées soient nettement plus diversifiés que sur Toril.

Auberges : Les auberges et maisons d'hôtes sont la dernière chance que les personnages ont de se reposer avant que les événements du lendemain leur fassent connaître la gloire ou le début d'une longue éternité de tourments au sein du Triple Royaume (à moins que vous ne préfériez retarder l'échéance d'une journée). S'il leur manque des informations que vous jugez vitales (comme celles que détient Clyddis ou encore de quoi leur faire avoir de sérieux doutes au sujet du convoi), les clients des établissements qui suivent peuvent les leur communiquer. Bien évidemment, si les PJ n'ont pas daigné effectuer la moindre enquête, préférant se reposer sur les connaissances de leur guide, n'hésitez pas à le leur faire regretter en leur taisant les renseignements dont ils ont besoin.

La Griffe de Chat : Cette auberge au nom étrange est située au 46ème niveau. Son propriétaire est un tieffelin du nom de Faylah. Ce dernier a un fin pelage couleur fauve, des yeux de chat, une queue longue d'un mètre et des griffes de 15 cm. L'auberge est affiliée aux deux Guildes des Planaires (le bar et la société). Les personnages peuvent s'y reposer et récupérer leurs sorts en ce lieu, car même les démons n'ont aucune envie de se mettre Faylah à dos.

La Mort du Diable : Cet établissement du 45ème niveau accueille principalement les tanar'ris étrangers à la ville, qui sont venus ici pour affaires ou pour rencontrer le Seigneur du Triple Royaume. Les clients peuvent communiquer aux personnages les mêmes informations que Clyddis (mais pour une somme plus élevée encore).

La Corne de Licorne : Cette auberge se trouve au 47ème niveau. L'essentiel de sa clientèle se compose principalement de caravaniers transportant des marchandises entre Zélatar et Samora. Certains ont déjà été invités chez Maretta, à Samora. L'un d'eux, Saaren, un humain de 2,10 m, aux traits vaguement elfiques, n'hésite pas se demander pourquoi, si "l'invitée" de Graz'zt est si précieuse que cela, ce dernier la déplace sans cesse et de manière aussi ostentatoire. Sans doute vaudrait-il mieux la transférer en secret. Mais alors, pour quelle raison le Seigneur des Ombres agit-il ainsi ? Pour mieux montrer sa dernière conquête ? Saaren n'en est pas convaincu.

Si les personnages n'arrivent pas à apprendre ce qui devrait se produire à Zélatar dans les prochaines 48 heures, il ne vous reste plus qu'à faire appel à Méphisto. Les PJ devraient sans doute comprendre qu'il leur faut absolument intercepter Waukyne avant qu'elle parvienne au Palais d'Argent, car ils n'auront alors plus la moindre chance de l'arracher aux griffes de Graz'zt, et il est impossible de savoir combien de temps la déesse risque de séjourner à Zélatar une fois qu'elle y sera. Et à rester longtemps dans les Abysses, nos héros finiront fatalement par attirer l'attention d'adversaires trop puissants pour eux.

Opportunités

Les paragraphes qui suivent traitent de Gildaar, qui n'a cessé de harceler les personnages. À Zélatar, ces derniers ont enfin l'occasion de l'affronter face à face.

Gildaar est arrivé ici avant les PJ et n'a pas perdu de temps pour leur tendre un piège. Peu après leur entrée en ville, les

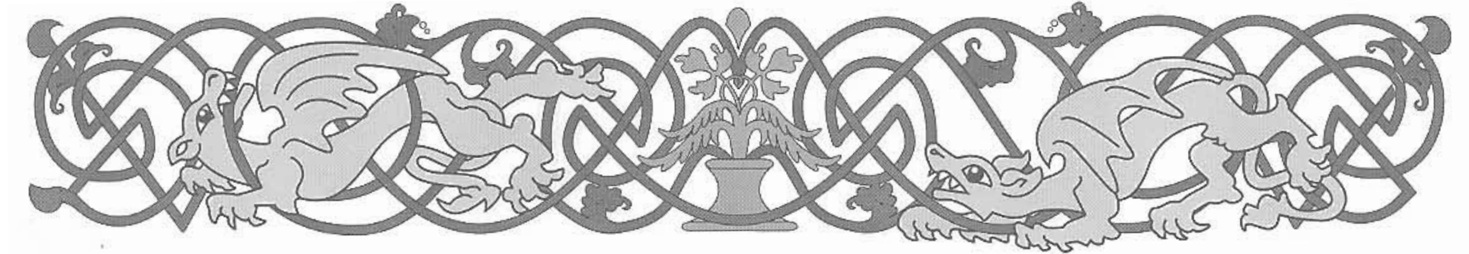




aventuriers sont accostés par un marchand humain du nom de Barduk, qu'ils n'ont jamais vu auparavant. Pourtant, il se dirige droit sur eux en un lieu public (de préférence un marché) et les accuse de l'avoir dépouillé après avoir attaqué sa caravane entre Samora et Zélatar. Bien évidemment, c'est Gildaar qui a payé Barduk pour faire peur aux PJ et les inciter à quitter la ville. Et Ceylon comme Warwick peuvent confirmer que Graz'zt se montre extrêmement strict envers ceux qui nuisent au commerce dans son royaume (à tel point que plus personne n'entend généralement parler des coupables).

Les personnages peuvent bien entendu réfuter l'accusation, mais une foule se forme autour d'eux et ils se font haranguer de plus en plus violemment. Plusieurs tanar'ris en profitent pour débattre à voix haute de la meilleure manière (comprendre, la plus douloureuse) de punir les voleurs. Si les PJ arrivent à menacer Barduk sans faire montre de violence, ce dernier admet qu'il a reçu de l'argent pour les accuser de la sorte (c'est un lâche sans honneur). Regardant la foule qui les entoure, il leur indique l'homme qui l'a payé. Celui-ci n'est autre que l'individu qui leur avait déjà offert une forte somme pour repartir d'Athkatla avant d'avoir vu le Saint Coffre. Gildaar tente aussitôt de s'échapper. Si les PJ le poursuivent, à vous de voir s'ils parviennent à le rattraper. Si le Cyriquiste s'est montré particulièrement persévérant et désagréable, nos héros ont des chances de lui en vouloir sérieusement. Tout ce qu'il sait, c'est qu'il a reçu une vision envoyée par son dieu, Cyric (voir *Religions et Avatars*), qui lui a ordonné de faire tout ce qui était en son pouvoir pour les empêcher de mener leur mission à bien. Il se doute du pourquoi de leur venue en ce lieu, mais se moque éperdument de Waukyne (et des PJ, d'ailleurs). Il obéit juste aux ordres donnés par son dieu et c'est tout ce qui compte pour lui. Quoi qu'il arrive à Gildaar, les autres Cyriquistes peuvent par la suite devenir les ennemis jurés de nos héros.

C'est à vous de détailler Gildaar (hm, P9 de Cyric, LM). Étant seul, il a besoin de caractéristiques et d'objets magiques qui en font un adversaire respectable pour un groupe de haut niveau. Vous pouvez, par exemple, le rendre plus dangereux à l'aide d'objets magiques uniquement utilisables par les prêtres maléfiques, de sorts réservés aux Cyriquistes (voir *Religions et Avatars*) ou encore d'alliés (démoniaques ou non).





L'ultime confrontation

"Vos prétentions sont amusantes mais futiles."

- Graz'zt, seigneur du Triple Royaume



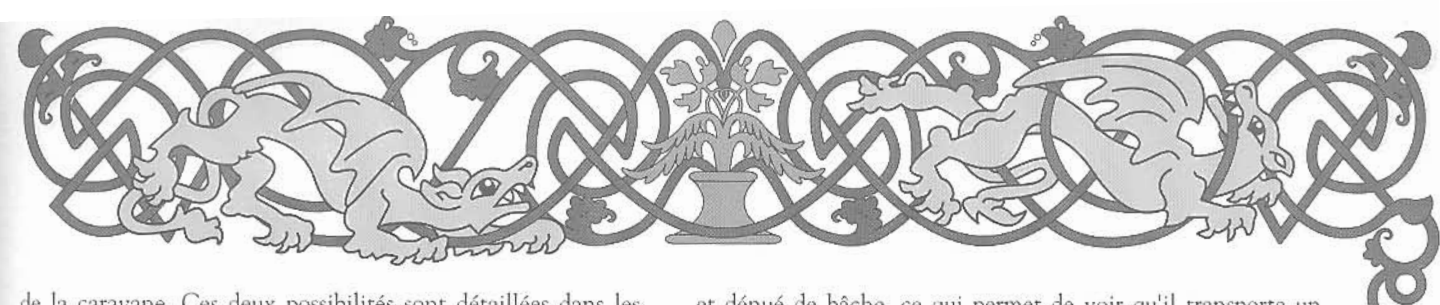
Les personnages vont désormais aborder la phase la plus critique de l'aventure et il vous faut commencer par vous poser deux questions. Les PJ en ont-ils suffisamment appris pour pouvoir prendre les bonnes décisions lors du conflit qui s'annonce, et surtout, sont-ils en forme ? S'ils font un mauvais choix parce qu'ils ne détenaient pas les informations nécessaires, ils ont de bonnes chances de se faire tuer, et ce sera sûrement la même chose s'ils sont trop sévèrement blessés. De la même manière, s'ils ont, jusque-là, réussi à se débarrasser de leurs adversaires sans trop de problèmes, un excès de confiance peut également provoquer leur perte. Vous seul pouvez déterminer la façon dont ils devraient se comporter, car le type de réaction auquel on peut s'attendre varie énormément d'un groupe à l'autre. Les deux rencontres qui suivent tiennent compte de ce facteur.

Si les personnages connaissent l'existence de la Guilde des Planaires (ce qui est le cas de Ceylon), ils peuvent s'y reposer, récupérer leurs sorts, soigner leurs blessures et même acheter des potions curatives (si vous jugez qu'ils sont trop mal en point pour poursuivre dans cet état).

Les PJ détiennent désormais suffisamment de renseignements pour tenter de libérer Waukyne. Ils ont appris que la déesse était prochainement attendue à Zélatar, mais il leur faut déterminer par où elle arrivera. C'est à eux de voir s'ils suivent les indices qui leur ont été présentés et l'opinion générale, lesquels indiquent clairement le convoi. Mais nos héros ont également entendu une ou plusieurs personnes qui trouvent cela louche. La caravane est certes tentante, mais elle sera forcément bien défendue et il n'est pas impossible qu'il s'agisse d'un piège. Si les personnages sont persuadés que Waukyne s'y trouve, ils doivent mettre un plan d'assaut au point (en pensant bien à prévoir un itinéraire de repli jusqu'à l'Escalier Infini). Une telle attaque risque de se conclure par la mort d'un ou plusieurs PJ et donc l'échec de leur mission. Si cela ne pose pas de problème pour votre campagne, suivez vos joueurs.

Même s'ils pensent que l'Amie des Marchands se trouve bien dans le convoi, les personnages peuvent également décider que leur puissance de feu n'est pas suffisante pour s'attaquer de front à une telle cible. Il leur reste donc deux possibilités : agir avant que la caravane quitte Samora ou, au contraire, attendre qu'elle arrive à Zélatar et essayer de tirer Waukyne du Palais d'Argent. Ce choix serait le pire possible. Les caractéristiques de Graz'zt sont certes fournies dans cette aventure, mais uniquement pour vous permettre d'en faire un adversaire à long terme des PJ ; pas pour que ces derniers l'affrontent directement. Le Seigneur du Triple Royaume est un véritable génie, qui laisse ses sbires combattre pour lui. Les 13 babaus qui lui servent de gardes du corps et les autres démons qu'il peut appeler à l'aide de multiples portails devraient lui permettre de ne pas avoir à se salir les mains. L'assaut du Palais d'Argent n'a pas été prévu pour cette aventure, mais vous pouvez le détailler si les PJ insistent.

Il reste donc deux options viables : attaquer le convoi de front et tenter de fuir en compagnie de la déesse, ou bien trouver le lieu de sa détention à Samora et la délivrer avant le départ



de la caravane. Ces deux possibilités sont détaillées dans les pages qui suivent. À partir de ce moment, les actes des PJ sont d'une importance capitale, tant pour eux que pour Waukyne (dont la vie est en jeu) et pour Graz'zt (dont les plans pourraient bouleverser le panthéon féerûnien). Les joueurs doivent être conscients de la gravité de la situation avant que l'action débute. Ils ont tout intérêt à faire l'inventaire complet de leurs ressources magiques (sorts et objets), car ils savent pertinemment que les PJ devront faire face à des démons de plusieurs types. La dague +2 qu'Annia leur a donnée leur sera peut-être une aide précieuse. En effet, ayant été forgée dans les Abysses, elle fonctionne pleinement en ce lieu.

Les guides refusent d'aider les personnages à mener leur plan à bien. Ceylon est un lâche et Warwick pense qu'attaquer Graz'zt est de la folie. Si les PJ insistent, l'ogre mage et le tieffelin peuvent toutefois continuer à faire office de guides.

Vous pouvez, si vous le souhaitez, déterminer quelles sont les facultés actuelles de Waukyne. Néanmoins, quels que soient ses sorts ou ses pouvoirs, elle est incapable de s'en servir dans les Abysses (Graz'zt a bloqué ses facultés magiques depuis que l'ancienne déesse est arrivée dans son royaume, sans quoi elle se serait échappée depuis bien longtemps). Elle est incapable d'aider les personnages, même lors du combat final, qui se déroule pourtant là où elle est emprisonnée. Il serait en effet stupide que les personnages aient traversé tant d'épreuves pour voir l'Amie des Marchands se libérer et leur sauver la vie au dernier moment. Les PJ sont vraiment les héros de l'histoire ; faites en sorte qu'ils le restent jusqu'au bout (d'autant que, si Waukyne parvient à retrouver son statut divin, elle ressuscitera tous les personnages morts).

Option n° 1 : Le convoi

Les personnages peuvent attaquer la caravane où ils souhaitent, mais le meilleur endroit pour une embuscade se trouve sans doute au 45ème niveau, à proximité de la forêt de Zrinnor. Utilisez le plan fourni page 42, mais le convoi passe par un chemin qui contourne la Forêt aux Vipères. Souhaitons que les PJ aient prévu une diversion, s'ils ne veulent pas se retrouver face à un ennemi supérieur en nombre (à tel point qu'il n'est pas impossible qu'ils renoncent en voyant à quoi ils ont affaire).

Deux tanar'ris font office d'avant-garde. Il s'agit de cambions montés sur de grands chevaux noirs et armés de lances lourdes à l'extrémité desquelles flotte une bannière arborant la main à six doigts de Graz'zt. Puis vient un premier chariot, tiré par deux chevaux et conduit par un vrock. Il est peint de couleurs vives et dénué de bâche, ce qui permet de voir qu'il transporte un groupe d'enfants (humains) enchaînés. Sans montrer la moindre émotion, ceux-ci lancent des pétales de fleurs multicolores et odorants sur leur passage. La carriole qui suit est tout aussi visible que le chariot, mais elle est totalement close et manifestement très solide. Elle est également conduite par un vrock et tirée par deux chevaux. Par la fenêtre, il est possible d'apercevoir une humaine aux cheveux d'or. Elle semble en bonne santé, bien que fatiguée, et deux dames de compagnie sont assises à ses côtés. Six autres vrocks marchent tout autour de la carriole ; ils portent un tabard blanc bordé d'un liseré d'or, sur lequel s'affiche le symbole de Graz'zt. Enfin, la procession s'achève par deux autres cambions montés, qui jouent un air martial à l'aide de trompettes ornées de la même bannière que celle des lances de leurs collègues. Les chevaux sont très bien dressés et rien ne leur fait peur.

Il serait surprenant que les personnages puissent vaincre tant d'adversaires aussi puissants. Une diversion leur permet de distraire les cambions le temps d'approcher de Waukyne (en fait, les cambions ont ordre de se laisser berner par la moindre esquisse de diversion, pour que les éventuels sauveteurs tombent dans le piège tendu par leur maître). Par contre, les vrocks ne quittent jamais leur poste, pas plus que la prétendue "Waukyne" et ses dames de compagnie. Les démons ont bien plus peur de la vengeance de leur maître que des PJ, aussi ne risquent-ils pas de désobéir aux instructions reçues. Les vrocks protègent donc la carriole jusqu'à leur dernier souffle.

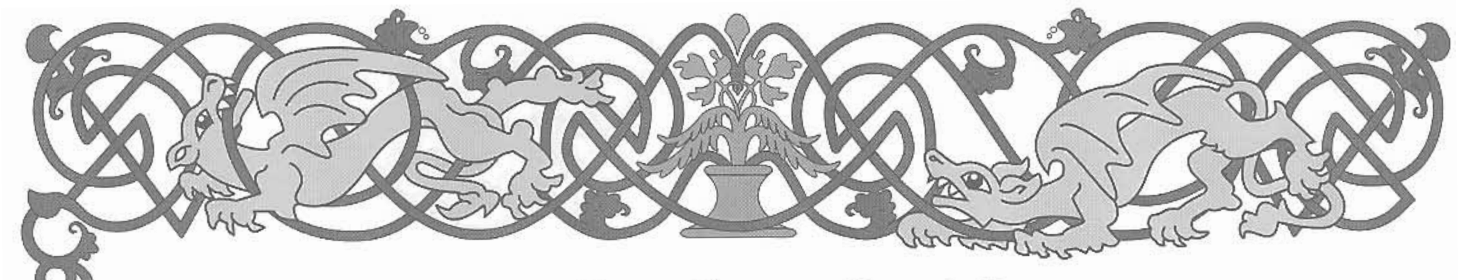
Les enfants du chariot (et les pétales de fleurs, d'ailleurs) sont une illusion extrêmement élaborée qu'il n'est possible de détecter qu'à l'aide d'un sort tel que vision véritable. Elle a pour but de scinder les agresseurs en deux (en les encourageant à libérer les enfants en plus de la déesse).

Si les cambions ont été écartés du combat, les vrocks se battent individuellement, à l'aide de leurs attaques naturelles et de pouvoirs tels que dissipation de la magie et image miroir. Ils ne crient que s'ils sont près de mourir. Si l'affrontement n'est pas résolu quand les cambions reviennent, ils chargent avec leurs lances puis se battent au corps à corps.

Lorsque les PJ atteignent les "prisonnières", ces dernières sont manifestement reconnaissantes et pressées de fuir. En fait, "Waukyne" et ses dames de compagnie ne sont autres que trois succubes, qui continuent de jouer leur rôle alors qu'elles s'enfuient avec leurs sauveurs.

Pendant que nos héros luttent pour survivre, l'un des plus puissants lieutenants de Graz'zt, Verin, est en train de transporter (discrètement) Waukyne de Samora à Zélatar. Il emprunte pour ce faire de nombreux portails et finit par arriver au 47ème niveau. De là, il conduit sa prisonnière à l'intérieur du Palais





d'Argent, où le Seigneur des Ombres a organisé un grand festin en l'honneur de son "invitée".

Si les personnages s'enfuient avec les trois prisonnières, les vrocks et cambions survivants, s'il y en a, les poursuivent mais se gardent bien de les attaquer. À moins que les PJ ne soient à cheval, ils ont peu de chances de parvenir à distancer longtemps leurs poursuivants (les cambions sont en effet montés et les vrocks capables de voler). Si nos héros commencent à avoir des doutes au sujet de Waukyne et de ses dames de compagnie, les succubes tentent de charmer les hommes du groupe pour qu'ils les défendent le temps qu'elles appellent télépathiquement les autres démons.

Dans le cas où les personnages ne se douteraient de rien, les succubes attendent qu'ils aient baissé leur garde avant d'attaquer. Elles n'appellent leurs compagnons que si le combat tourne mal pour elles, car elles veulent recueillir toute la gloire de la victoire. Malgré leur orgueil démesuré, elles savent demander de l'aide en cas de besoin, car elles souhaitent avant tout laisser les PJ quitter les Abysses en vie.

Si tous les personnages se font tuer lors de l'assaut du convoi, allez à "En cas d'échec", page 58.

Même si les PJ parviennent à éliminer tous les démons, ils n'ont plus qu'à repartir au plus vite en direction de l'Escalier Infini. En effet, Waukyne est déjà arrivée au Palais d'Argent et ils n'ont plus aucune chance de la délivrer.

Vrocks (vrais tanar'ris) (8) : CA -5; VD 12, vl 18 (C); DV 8; pv 48 chacun; TAC0 13 (10 à l'aide d'une arme); #AT 5 ou 1; Dég 1d4/1d4/1d8/1d8/1d6 (patte arrière/patte arrière/patte avant/patte avant/morsure) ou selon l'arme employée +7; AS spores, cris, remportent toujours l'initiative, *danse de la mort*, pouvoirs assimilables à des sorts; DS jamais surpris, uniquement touchés par les armes au moins +2; RM 70%; TA M (2,40 m); Moral fanatique (18); Int supérieure (13); AL CM; PX 19000 chacun.

AS : Les vrocks peuvent attaquer jusqu'à 5 adversaires avec leurs griffes et leur bec. *Spores :* 1 fois/3 rounds, ils peuvent cracher des spores qui infligent automatiquement 1d8 points de dégâts à toutes les créatures distantes de moins de 1,50 m. Les spores se fixent juste sous l'épiderme de la victime et se mettent à pousser à grande vitesse, ce qui inflige 1d2 points de dégâts supplémentaires par round. Au bout de 10 rounds, le phénomène s'arrête, mais la victime est couverte de vrilles. *Bénédiction*, *neutralisation du poison* et l'eau bénite tuent les spores, tandis que *ralentissement du poison* freine leur croissance.

Le convoi est une cible tentante mais fortement défendue.





Cri : une fois par combat, chaque vrock peut émettre un cri terrible qui assourdit quiconque se trouve à moins de 10 m et étourdit pendant 1 round ceux qui ratent un test de Constitution.

Danse de la mort : quand 5 vrocks ou plus se tiennent par la main et se mettent à danser, ils génèrent, au bout de 3 rounds, une vague d'énergie frappant toutes les créatures distantes de moins de 30 m et leur infligeant 2d20 points de dégâts (total réduit de moitié en cas de jet de sauvegarde réussi contre la mort magique). La danse s'interrompt si l'un des démons participants subit un minimum de 20 points de dégâts en 1 seul et même round.

Pouvoirs assimilables à des sorts (au 10ème niveau) : En plus des pouvoirs communs à tous les tanar'ris, les vrocks peuvent lancer *charme de masse, détection de l'invisibilité, détection de la magie, dissipation de la magie, image miroir* et *télékinésie* (à volonté et à raison de 1 par round). Normalement, ils peuvent également appeler d'autres démons à l'aide de *portails*, mais étant trop fiers d'avoir été choisis pour cette mission, ils ne font pas appel à cette faculté au cours du combat.

Cambions majeurs (tanar'ris mineurs) (4) : CA 6; VD 15; DV 4; pv 25 chacun; TAC0 17 (mais voir ci-dessous); #AT 1 ou 2; Dég 1d8+2 (lance lourde) ou 1d8/1d6 (épée longue/épée courte), plus leur bonus de Force et l'éventuelle magie de leur arme; AS pouvoirs assimilables à des sorts, talents de voleur; DS jamais surpris; RM 30 %; TA M (1,80 m); Moral élite (13); Int supérieure (13); AL CM; PX 4000 chacun.

AS : Les caractéristiques des cambions sont les suivantes : For 17-18 (jetez 1d4 : 1 = 17, 2 = 18, 3 = 18/50, 4 = 18/00), Dex 13-18 (12+1d6), Con 13-18 (12+1d6), Int 9-16 (8+1d8), Sag 5-8 (4+1d4), Cha 1-6 (1d6).

Pouvoirs assimilables à des sorts : Chaque cambion possède 1 à 4 des pouvoirs suivants : *détection de la magie* à volonté, *lévitation* 3/jour, *métamorphose* 3/jour ou *terreur* au contact. Ces monstres ont également 75 % de chances de posséder une arme et/ou une armure magique. Ces objets ont tous été forgés dans les Abysses. Ils ont 15 % de chances d'être exceptionnels. Dans le cas contraire, ils sont "normaux" (+1, +2, etc.).

Talents de voleur (même en armure) : déplacement silencieux 80 %, grimper 95 %, se cacher dans l'ombre 80 %

Succubes (tanar'ris mineurs) (3) : CA 0; VD 12, vl 18 (C); DV 6; pv 36 chacune; TAC0 15; #AT 2; Dég 1d3/1d3; AS absorption d'énergie, pouvoirs assimilables à des sorts; DS uniquement touchées par les armes au moins +1, immunisées contre le feu, jamais surprises; RM 30 %; TA M (1,80 m); Moral élite (13); Int exceptionnelle (16); AL CM; PX 11 000 chacune.

AS : *Absorption d'énergie* : Chaque baiser de succube fait perdre 1 niveau.

Pouvoirs assimilables à des sorts : Les succubes peuvent, à volonté, passer dans le Plan Éthéré (comme si elles utilisaient de l'*huile éthérée*), mais aussi lancer *changement de forme* (en humanoïde de taille et de poids similaires), *changement de plan, charme-personnes, clairaudience, ESP* et *suggestion*. Elles peuvent également appeler d'autres démons à l'aide de *portails*, mais les vrocks les ont menacées de mille représailles si elles le faisaient (ils veulent en effet recueillir toute la gloire de cette opération).

Option n° 2 : Samora

Espérons que les personnages décident plutôt de délivrer Waukyne avant qu'elle quitte Samora (et ce, qu'ils croient qu'elle fera bien partie du convoi ou qu'ils soient persuadés que ce dernier est un piège). C'est le meilleur choix qui s'offre à eux, mais il vous faudra peut-être modifier la force ou le nombre des monstres décrits ci-dessous en fonction de l'état des PJ (malgré ce que l'option n° 1 pourrait vous faire croire, le but de cette aventure n'est pas de les tuer, mais bien de leur donner l'occasion de libérer Waukyne s'ils font preuve de suffisamment de bon sens).

Nos héros peuvent retourner à Samora bien avant le départ du convoi, surtout s'ils ont encore leur guide avec eux. Dans le cas contraire, ils ont l'option d'offrir une somme importante à Méphisto pour qu'il leur indique quels sont les portails permettant de rejoindre Samora.

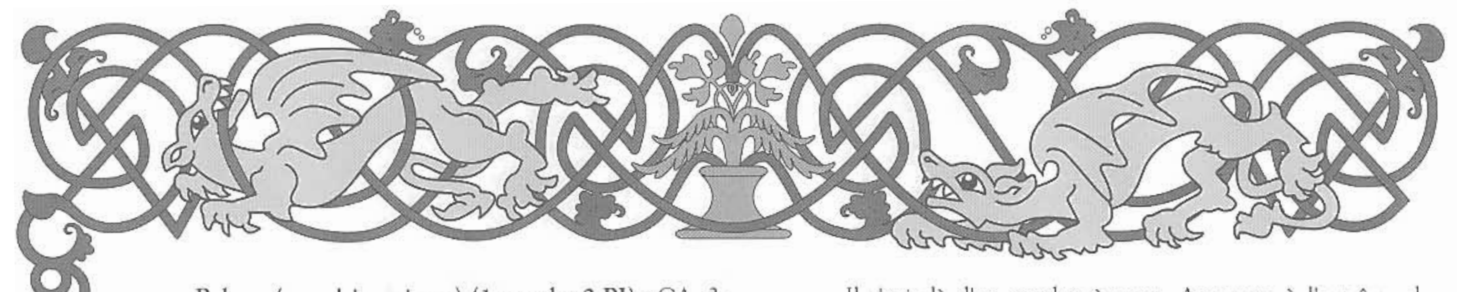
Le portail situé à l'extérieur de la Déesse Larmoyante les emmène directement à la demeure de Maretta, où Waukyne est emprisonnée (le vrock Clyddis, entre autres, peut leur avoir communiqué cette information). Il est extrêmement facile à trouver et les PJ peuvent même le surveiller, s'ils le souhaitent. Au cours de la nuit, plusieurs démons en sortent pour pénétrer dans la taverne (il s'agit principalement de babaus, plus une ou deux alu-fiélonnes appartenant au corps des Lancières). Si les personnages attaquent un démon jaillissant du portail, il se défend et appelle à l'aide. Si les PJ savent se montrer patients, à une heure tardive, plusieurs tanar'ris éméchés sortent de la Déesse Larmoyante et l'un d'entre eux (une alu-fiélonne ne faisant pas partie des Lancières) accepte de répondre à leurs questions en échange d'une somme importante. Elle leur explique que le portail permet aux gardes d'élite d'accéder rapidement à la taverne, tout en leur disant bien qu'il s'agit d'un secret et qu'ils ne doivent répéter à personne que le passage conduit en un lieu secret du palais de la Maîtresse des Comptes et Contrats. Elle ne sait rien de plus. Si les PJ décident d'emprunter le portail, les flammes leur infligent 2d6 points de dégâts. L'endroit où ils apparaissent est indiqué sur le plan "Sous Samora" (page suivante).

Le sauvetage

Dès que les personnages sortent du portail, ils sont attaqués par plusieurs babaus, ces derniers étant deux fois moins nombreux que nos héros (arrondissez à l'entier supérieur). Effectuez les jets de surprise normaux pour les deux camps, puis le combat s'engage.







Babaus (tanar'ris majeurs) (1 tous les 2 PJ) : CA -3; VD 15; DV 8+14; pv 54 chacun; TAC0 13; #AT 3; Dég 1d4+1/2d4+7/2d4 (griffes/épée large plus Force/corne); AS corrosion, regard, attaque sournoise, pouvoirs assimilables à des sorts; DS uniquement touchés par les armes au moins +1, talents de voleur; RM 50%; TA M (2,10 m); Moral champion (16); Int géniale (17); AL CM; PX 17000 chacun.

AS : Le babau sécrète une gelée rougeâtre qui le protège partiellement des armes tranchantes et perforantes (demi-dégâts). Cette substance brûle si elle entre en contact avec la peau (1d6 points de dégâts) et peut ronger les objets métalliques (lesquels bénéficient d'un jet de sauvegarde contre l'acide, en ajoutant leur éventuel bonus magique). Quiconque croise le regard du babau doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine d'être affecté par l'équivalent d'un *rayon débilitant*. Ce pouvoir a une portée de 6 m; il n'affecte qu'une cible par round, mais le tanar'ri peut s'en servir en attaquant normalement. Enfin, 1 fois/jour, chacun peut tenter d'ouvrir un *portail* (40% de chances de succès), ce qui lui permet d'appeler 1d6 cambions ou 1 autre babau.

Pouvoirs assimilables à des sorts : *Dissipation de la magie*, *lévitation*, *métal brûlant*, *métamorphose*, *terreur* et *vol* (à volonté et à raison de 1/round).

Talents de voleur : attaque sournoise : dégâts x4, crocheter des serrures 30%, déplacement silencieux 95%, détecter les bruits 35%, grimper 90%, lire des langues inconnues 30%, se cacher dans l'ombre 80%, trouver/désamorcer des pièges 25%, vol à la tire 30%

Il s'agit là d'un combat à mort. Arrogants à l'extrême, les démons ne s'attendaient pas à ce que des intrus arrivent jusqu'ici. Ils utilisent leur regard et des pouvoirs tels que dissipation de la magie et terreur en plus de leurs attaques normales. En fonction de l'état des PJ (et du combat final à venir), à vous de voir si les babaus tentent d'ouvrir des portails pour appeler de l'aide.

Si vous le souhaitez, vous pouvez remplir le reste du complexe de tanar'ris, de trésors et de pièges magiques, mais n'oubliez pas que les personnages doivent parvenir jusqu'à la prison de Waukyne. Le lieutenant de Graz'zt, Verin, se trouve en compagnie de cette dernière. Verin possède la faculté de se déplacer sans être remarqué par les seigneurs des Abysses et il s'en sert habituellement pour fomenter des dissensions entre les princes démons sur les ordres de son maîtres. À l'heure actuelle, sa mission est de garder Waukyne. Il a l'air d'un cambion normal : sa peau est noire comme le jais, ses traits cruels et il porte une armure aux multiples ornements. La déesse a l'air en bonne santé, mais elle est sale, décoiffée, et semble très fatiguée. Pour le moment, elle a l'aspect d'une belle jeune femme aux cheveux couleur paille et aux yeux ambrés.

En voyant les PJ arriver, Verin est fou de rage à l'idée que Waukyne puisse lui échapper, mais il craint trop le courroux de

Sous Samora

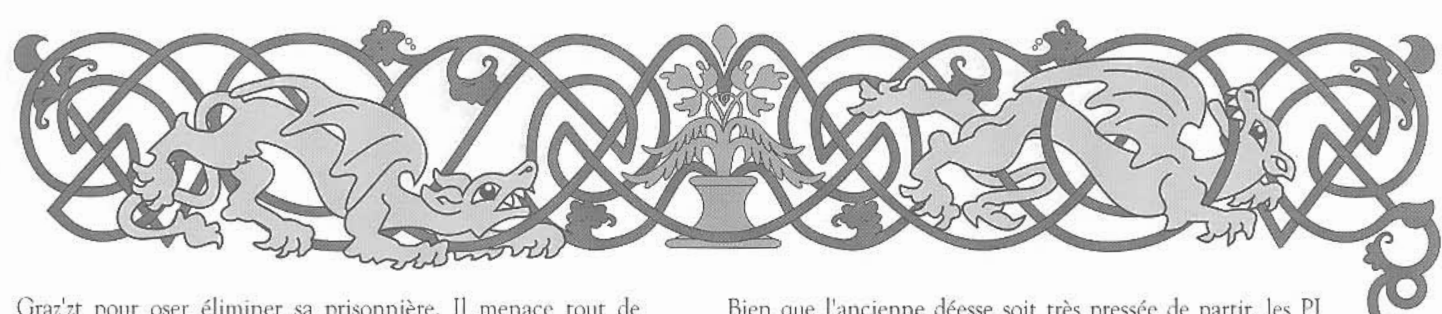
Portail

Arrivée des PJ

Babaus

Verin

Waukyne



Graz'zt pour oser éliminer sa prisonnière. Il menace tout de même de le faire, dans l'espoir que cela lui donne l'avantage sur les personnages. Si son plan échoue, il défie les PJ et se rue au combat en prenant sa forme véritable (Verin est, en fait, une marilith). Dès le début de l'affrontement, il fait apparaître un nuage mortel, puis multiplie les imprécations et ranime les PJ morts pour les faire combattre contre leurs anciens compagnons. Il lutte jusqu'à la mort.

Verin (marilith, vrai tanar'ri) : CA -9; VD 15; DV 12; pv 88; TAC0 9 (mais voir ci-dessous); #AT 7; Dég 4d6/voir ci-dessous (queue/6 armes magiques); AS armes magiques, constriction, pouvoirs assimilables à des sorts; DS immunités, uniquement touché par les armes au moins +2, jamais surpris; RM 70%; TA M (2,10 m); Moral fanatique (18); Int géniale (18); AL CM; PX 23000.

AS : *Constriction :* La queue de Verin s'enroule autour de sa victime et lui inflige 4d6 points de dégâts par round. Le PJ doit réussir un test de Constitution par round pour ne pas perdre connaissance. Chaque round, il a 10% de chances de se libérer par point de Force au-dessus de 14.

Les 6 armes magiques de Verin dont :

- *Hache d'armes +2* (TAC0 7, dégâts 1d8+2)
- *Hache d'armes +3* (TAC0 6, dégâts 1d8+3)
- *Dague de venin* (TAC0 8, dégâts 1d4+1, jet de sauvegarde contre le poison pour ne pas mourir)
- *Épée longue +2* (TAC0 7, dégâts 1d8+2)
- *Épée longue +4* (TAC0 5, dégâts 1d8+4)
- *Épée sanglante* (TAC0 8, dégâts 1d8+1, les dégâts infligés ne peuvent être soignés par magie et l'adversaire perd 1 pv/round et par blessure)

Pouvoirs assimilables à des sorts : Utilisables à raison de 1 par round, sauf indication contraire : *animation des morts, blessures sérieuses, compréhension des langues, détection de l'invisibilité, détection de la magie, détection du bien, imprécation, métamorphose* (7/jour), *nuage de mort, projection de l'image, pyrotechnie* et *télékinésie.*

Victoire

Si les personnages l'emportent, lisez le texte suivant aux joueurs :

> Waukyne vous regarde avancer vers elle, transfigurée par un large sourire. Vous savez qu'elle est actuellement mortelle, mais une puissance et un savoir qui dépassent l'entendement se lisent dans son regard. Et, bien que vous veniez juste de la délivrer, vous avez la sensation que vous n'êtes pas dignes de rester debout devant elle et que vous devriez vous agenouiller à ses pieds.
>
> "Il est temps d'y aller", dit-elle calmement, comme si elle avait toujours su que vous voleriez à sa rescousse.
>
> Aussitôt, vous vous sentez rassérénés et remplis d'une furieuse volonté de mener votre quête à bien.

Bien que l'ancienne déesse soit très pressée de partir, les PJ peuvent prendre le temps de fouiller le repaire. À vous de déterminer ce qu'ils y trouvent. Nous vous suggérons de quoi se soigner (potions, baumes ou onguents) si nos héros sont fortement blessés, quelques armes (forgées dans les Abysses, bien sûr), de l'or, des pierres précieuses (magiques ?) ou, éventuellement, quelques objets mineurs entreposés ici par les démons, soit pour leur propre usage, soit pour les aider à garder l'Amie des Marchands.

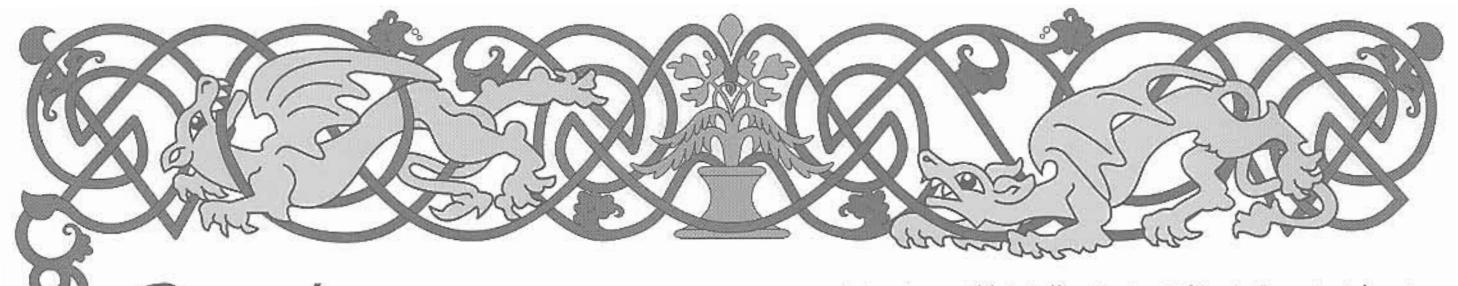
Les personnages emporteront sans doute les armes de Verin. Toutes ont été forgées dans les Abysses, aussi perdent-elles 2 points de bonus en passant dans le Plan Primaire. De plus, le simple fait de posséder ces armes permet à Graz'zt et à Thraxxia de savoir à tout moment où se trouvent les PJ (le Seigneur des Ombres n'avait pas une confiance totale en son lieutenant, qu'il surveillait de temps en temps).

Une fois sortis du repaire, les PJ ont tout intérêt à retourner au plus vite à la porte menant à l'Escalier Infini. Mais encore faut-il pouvoir l'atteindre. En effet, dès leur arrivée dans les rues de Samora, plusieurs démons reconnaissent leur compagne et sonnent l'alerte. S'ensuit une retraite au cours de laquelle nos héros doivent protéger Waukyne tout en se rapprochant de la porte.

Si les personnages sont en piteux état, laissez-les l'atteindre sans trop de dégâts, malgré la horde de démons enragés qui les talonne de près. Plusieurs tanar'ris moindres ou mineurs les chargent dans l'espoir de parvenir à leur arracher Waukyne, mais il s'agit là de tentatives éparses, désorganisées, que quelques sorts et coups au but devraient rapidement décourager. En fait, le déroulement de la scène dépend du comportement des PJ : préfèrent-ils lutter contre leurs poursuivants (ce qui donnera le temps aux renforts d'arriver) ou, au contraire, fuir sans se préoccuper des démons ?

Si vous souhaitez développer cette partie de l'aventure, proposez quelques adversaires de poids aux personnages. Ainsi, la poursuite pourrait être dirigée par des tanar'ris volants : alu-fiélonnes, succubes et autres vrocks (utilisez les caractéristiques fournies pour ces monstres dans les pages précédentes). Ces derniers ont l'avantage de ne pas être ralentis par la foule, les bâtiments ou tout autre obstacle pouvant faire perdre du temps au groupe. Mais n'oubliez pas qu'ils sont également puissants et que les PJ ne sont peut-être plus de taille à les affronter. Si vous préférez, nos héros peuvent donc être harcelés par des créatures moins dangereuses, comme des chauves-souris (de n'importe quelle espèce) ou des bêtes éclipsantes, des gargouilles ou des margouilles (qui ont toutes l'air démoniaque), de faibles morts vivants animés par des tanar'ris nécromanciens, des striges, des rats (là encore, de n'importe quelle espèce) et ainsi de suite. Ne laissez pas les personnages quitter les Abysses en se promenant. Par contre, s'ils font vite et ne se laissent pas distraire inutilement, ils devraient parvenir à s'enfuir.





Conséquences

L'aventure ne s'achève pas au moment où les personnages atteignent l'Escalier Infini, car les démons refusent de laisser leur proie leur échapper sans combattre. Si les PJ sont encore en état, l'affrontement peut se poursuivre dans l'Escalier. Dans ce cas, nos héros comme leurs adversaires utilisent les étranges propriétés de l'endroit et tentent de se faire tomber.

Si les PJ ne sont pas de taille à poursuivre la lutte ou si vous préférez en rester là, plusieurs lilendes font leur apparition dans l'Escalier. Elles préviennent les démons qu'elles sont ici chez elles, qu'elles considèrent les tanar'ris comme des envahisseurs et que Séluné les a en personne chargées d'escorter Waukyne et les aventuriers qui l'ont délivrée. La menace est suffisante pour renvoyer les démons dans les Abysses, mais Graz'zt et sa fille apprendront bientôt l'existence de cette porte donnant dans l'Escalier et l'identité des mortels qui ont libéré leur captive.

Waukyne est toujours mortelle, et ce, jusqu'à ce qu'elle rejoigne son domaine, le Marché Éternel (en Outreterre). Mais, au fil des marches, elle commence déjà à changer : sa beauté croît à chaque pas et ses cheveux, comme ses yeux, prennent peu à peu une couleur dorée. Même ses vêtements en haillons se transforment en atours tissés de fil d'or. Pensive, elle ne parle que très peu au cours du voyage. Elle garde les yeux fixés droit devant elle, comme si elle voyait déjà l'entrée de son domaine.

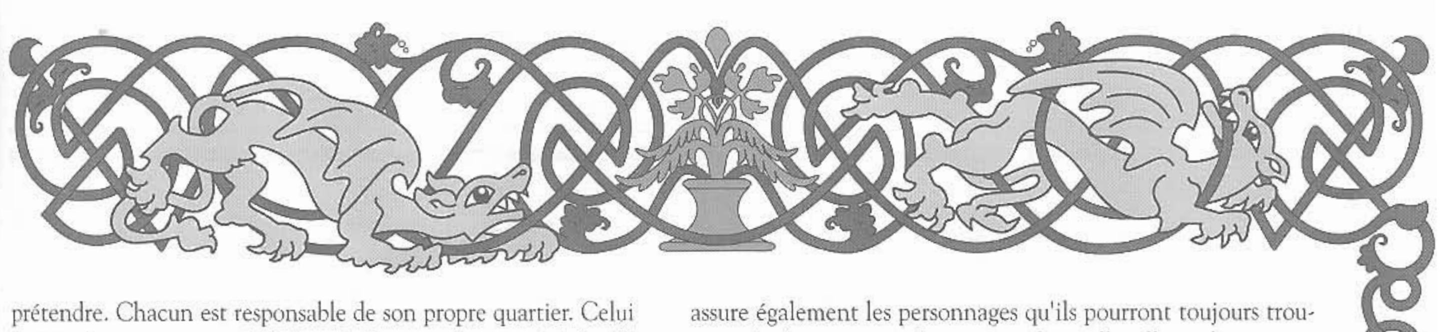
Le trajet permettant de rejoindre l'Outreterre peut être aussi détaillé que vous le souhaitez. Waukyne connaît le chemin et guide les personnages. Le voyage dure au moins 2 jours et nos héros font les rencontres suivantes en chemin. Si vous souhaitez en rajouter d'autres, reportez-vous à la description de l'Escalier, pages 17 à 22.

- Les personnages croisent un paladin d'Ilmater. Somnuel Longpas (hm, Pal10, LB) est à la recherche d'Annia Grisechausses. L'Église d'Ilmater a appris que la jeune femme et les pèlerins qu'elle escortait avaient été capturés et entraînés dans les Abysses. Somnuel est avide d'informations à leur sujet. Si vous désirez renvoyer les PJ dans les Abysses, ils peuvent accompagner le paladin dans sa quête pour retrouver Annia (une fois qu'ils auront achevé leur mission actuelle, bien sûr).
- Ils rencontrent une jeune elfe à qui l'immensité de l'Escalier Infini a fait perdre la raison. En haillons, les cheveux hirsutes, démunie d'armes et d'armures, elle erre au hasard et se rapproche du groupe jusqu'à apercevoir Waukyne. À ce moment, elle se met à hurler et recule, terrifiée, mais sans quitter un instant la déesse des yeux. Finalement, elle s'effondre au sol en murmurant des bribes de phrases telles que "c'est impossible", "elle n'a rien à faire ici" et ainsi de suite. La démence de la jeune elfe lui permet de ressentir le pouvoir émanant de Waukyne, même si cette dernière est encore humaine. Les personnages peuvent tenter de soigner la malheureuse, mais seul un sort de guérison est apte à la guérir. Affamée, elle dévore tout ce qu'on lui offre, tant que l'Amie des Marchands reste en dehors de son champ de vision.
- Dans un endroit sombre et peu fréquenté de l'Escalier, les PJ croisent un groupe d'orogs (décrits dans le BESTIAIRE MONSTRUEUX, à la page des orques) deux fois plus nombreux qu'eux. Les humanoïdes se mettent en position défensive mais n'ont manifestement aucune intention d'attaquer. Si les personnages discutent avec eux, les orogs affirment servir une entité répondant au nom de Gorgonne. Ils étaient en train d'explorer les montagnes de leur territoire, à la recherche de voleurs, quand ils sont entrés dans une grotte qu'ils ne connaissaient pas. Aussitôt, ils se sont retrouvés sur un palier de l'Escalier, à quatre heures de marche d'ici. Ils veulent seulement rentrer chez eux. Si les lilendes escortaient les PJ, elles les quittent pour accompagner les orogs jusqu'à la porte qui les ramènera d'où ils viennent.

L'Outreterre et le Plan Primaire

Les personnages finissent enfin par arriver à la porte conduisant au Marché Éternel d'Outreterre. C'est la neutralité absolue qui règne en ce plan, bien que beaucoup pensent (à tort) qu'il est sans alignement. L'Outreterre comprend le royaume de Waukyne, mais aussi des villes-portails menant au premier niveau de chacun des Plans Extérieurs. Par exemple, Peste-Mort permet d'atteindre le premier niveau des Abysses, la Plaine aux Portails Infinis. On trouve également dans ce plan quelques communautés modestes ainsi que le domaine d'autres dieux neutres. En son "centre" (terme pour le moins douteux, chaque plan étant théoriquement infini) se dresse le Piton, gigantesque pic rocheux dont personne n'a jamais vu la cime. Les cartes interplanaires positionnent Sigil, la Cité aux Portes, au-dessus du Piton, encore que personne n'ait jamais réussi à expliquer comment un tel agencement était possible, puisque le Piton est, lui aussi, infini.

Le Marché Éternel ressemble à un gigantesque bazar à l'oriental. Il s'étend à des kilomètres à la ronde, quadrillé par des allées qui se forment au gré des tentes dressées çà et là. Établissements de jeu, débits de boissons et marchands ambulants se côtoient sans la moindre difficulté. Ce lieu est splendide, mais aussi déroutant pour qui ne le connaît pas. Quatre dieux de la richesse et du commerce y résident. Waukyne de Toril, Shinare de Krynn, Zilkus de la Tærre et Sera d'Æbrynis ont, en effet, regroupé leurs ressources afin de se constituer un royaume commun, bien plus impressionnant que ce à quoi ils auraient pu indépendamment



prétendre. Chacun est responsable de son propre quartier. Celui de Waukyne a pour nom Maison du Troc et elle y conduit les PJ sans perdre une seconde. Un silence respectueux se fait sur le passage du groupe, au fur et à mesure que les habitants du Marché Éternel voient que l'Amie des Marchands est revenue.

Puis un grand cri jaillit de la foule et une créature ailée au corps de lion et à la tête de femme s'avance. Le gynosphinx, qui se nomme Keelira, s'incline profondément et proclame d'une voix de stentor : "Réjouissez-vous, ô, fidèles de la Dame d'Or. Réjouissez-vous car, aujourd'hui, Waukyne est de retour parmi nous !" Sur ces mots, la foule applaudit à tout rompre.

La déesse s'avance vers un palais doré et fait signe aux personnages de la suivre. Keelira les accompagne, en leur reprochant vertement l'apparence "indigne" de la déesse et la manière dont ils l'ont traitée. À l'intérieur du palais, Waukyne remercie la créature de l'avoir fidèlement servie, puis lui dit : "Je vois que tu t'es bien occupée de mon domaine en mon absence. Mais si je puis encore me permettre de te demander un ultime service, mon amie, Notre Dame de la Joie a quelque chose qui m'appartient..." Les PJ seront peut-être surpris d'entendre la déesse demander l'aide de Keelira, mais cette dernière n'est en rien étonnée (après tout, elle joue le rôle de régente du royaume depuis la disparition de Waukyne). Le gynosphinx hoche la tête puis se dirige vers une porte qui donne sur une ville extrêmement animée et disparaît. Waukyne invite alors les personnages à s'asseoir. S'ils lui posent la question, elle leur explique que cette porte est en fait un portail menant à Eauvive, le domaine de Lliira en Arborée.

Quelques heures plus tard, Keelira revient et s'entretient brièvement avec Waukyne. Celle-ci sort ensuite sur le balcon (les PJ peuvent la suivre) et lève les yeux au ciel. Un nuage de fumée et de lueurs tourbillonnantes apparaît au-dessus de sa tête, puis se solidifie sous la forme d'une danseuse extrêmement sensuelle, aux yeux bleus et aux longs cheveux blonds. L'apparition, d'une beauté irréelle, agite la main et une pluie d'étincelles enveloppe Waukyne. Aussitôt, l'enveloppe charnelle de cette dernière se met à luire et explose pour se transformer en une myriade de pièces d'or. Les personnages sont brièvement aveuglés. Quand ils recouvrent la vue, ils se trouvent face à la Dame d'Or, l'avatar de Waukyne. "Il est normal que vous soyez récompensés à la mesure de votre exploit," leur dit-elle.

Elle commence par leur accorder ce que le Saint Coffre leur avait promis et par leur offrir le double de ce qu'ils ont pu dépenser dans les Abysses. Par la suite, elle ressuscite les PJ morts, du moins ceux dont le corps a été ramené. Si certains ont été abandonnés dans le Triple Royaume, Graz'zt les a transformés en bodaks. Dans ce cas, Waukyne promet que le Seigneur des Ombres devra rendre des comptes pour ce crime. Elle assure également les personnages qu'ils pourront toujours trouver asile dans ses temples et, pour finir, elle offre à chacun une arme magique correspondant à son arme de prédilection.

Ces armes sont des variantes de l'épée des plans décrite dans le Guide du Maître. Sur le Plan Primaire, elles sont +2. Dans les Plans Intérieurs (ou contre les créatures qui en sont originaires), leur bonus passe à +3, et à +4 dans les Plans Extérieurs (ou contre les monstres qui y sont nés). Enfin, dans les Abysses (ou contre les démons), elles deviennent +5. Le symbole de Waukyne est gravé dans leur poignée ou leur manche, ce qui permet à leur porteur d'être reconnu par tous les fidèles de la déesse et de pouvoir trouver refuge dans les temples consacrés à l'Amie des Marchands. Si vous le souhaitez, vous pouvez bien sûr offrir d'autres récompenses aux PJ.

Le supplément Religions et Avatars explique comment les fidèles de Waukyne réagissent au retour de cette dernière. Les personnages peuvent agir pour la déesse et l'aider à réorganiser son Église (mais aussi à se venger de Graz'zt). Si la divinité restaurée de Waukyne a fait l'effet d'une véritable révélation pour un ou plusieurs PJ et si ces derniers souhaitent rejoindre le clergé de la déesse, une place de choix leur est réservée. Ils peuvent également devenir les agents de l'Amie des Marchands pour lui permettre de se venger de Graz'zt. Ils risquent alors de partir en mission pour mettre à mal les accords que le Seigneur des Ombres a passés avec les autres princes des Abysses, révéler ses trahisons au grand jour ou encore piller son Palais des Comptes et Contrats.

La campagne "officielle" des ROYAUMES OUBLIÉS considère que Waukyne est libérée et qu'elle retrouve sa place au sein du panthéon féerûnien. Si les personnages ont échoué (voir plus bas), un autre groupe d'aventuriers constitué par le Saint Coffre est parvenu à mener la mission à bien.

La déesse révèle son retour à son Église (et au reste des Royaumes) le 24 nuiteuse de l'an 1370 CV. Par la suite, cette date devient jour de fête pour tous les fidèles.

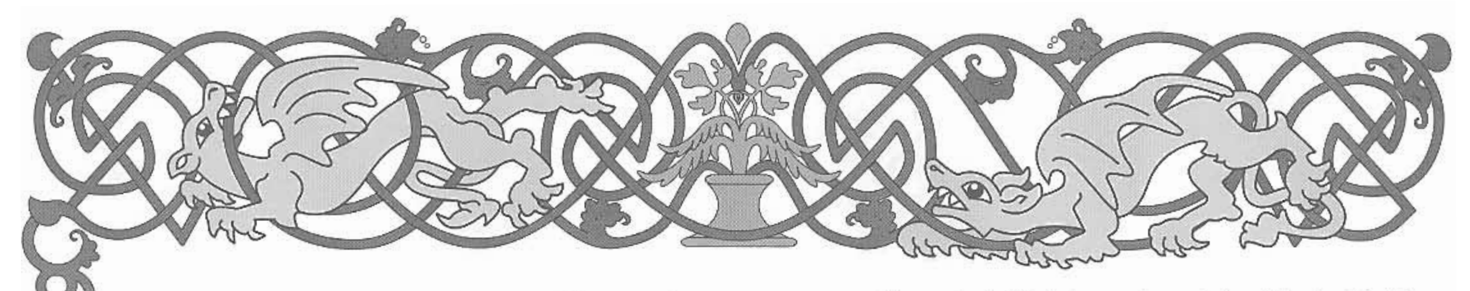
Quels que soient les dieux que vénèrent les PJ, ces derniers sont, pour un temps, reconnus partout comme les héros des Abysses et les sauveteurs de l'Amie des Marchands, ce qui leur permet, où qu'ils aillent, de bénéficier de nombreuses réductions.

La vengeance de Thraxxia

Si les personnages sont parvenus à sauver Waukyne, ils ont également empêché Thraxxia d'acquérir une puissance incommensurable et de plaire à son géniteur. C'est le genre d'affront qu'elle ne risque pas d'oublier.

Graz'zt aussi est déçu que son plan ait échoué et il est possible qu'il cherche à se venger des PJ s'ils retournent un jour aux Abysses. Heureusement pour eux, le Seigneur des Ombres a déjà





vu tellement de ses plans faire long feu qu'il ne prend pas trop ombrage de son dernier échec. Mais il n'en va pas de même de Thraxxia.

La nalfeshnie est une puissante créature bénéficiant de nombreux contacts dans les Plans Intérieurs (et même au-delà), ce qui en fait une fantastique ennemie à long terme pour les personnages. Elle peut leur faire payer leur ingérence en envoyant des créatures abominables à leurs trousses de temps en temps (du genre du récupérateur, détaillé dans le 2ème Appendice du BESTIAIRE MONSTRUEUX consacré à PLANESCAPE), mais aussi leur poser des problèmes en agissant en sous-main.

Enfin, il est possible qu'elle vienne directement sur Toril pour tendre des pièges en tout genre à ses ennemis jurés, en s'alliant alors avec le Zhentarim, le Culte du Dragon ou encore les Sorciers Rouges de Thay. Nombre de mortels sont prêts à vendre leur âme pour détenir un plus grand pouvoir, et Thraxxia et les siens font tout leur possible pour les satisfaire.

Si les personnages possèdent leurs propres terres, la nalfeshnie risque également de s'y attaquer. Bateaux et/ou caravanes disparaissent, les villages sont ravagés par de terribles démons, tandis que l'on propage de scandaleuses rumeurs concernant l'ascendance des PJ et leurs pratiques religieuses. Thraxxia ne doit pas prendre la campagne à son compte, mais ses ingérences répétées devraient forcer les personnages à la poursuivre et à l'éliminer, ce qui mettra Graz'zt dans une rage folle.

Thraxxia (nalfeshnie, vrai tanar'ri) : CA -8; VD 12, vl 15 (D); DV 11; pv 76; TAC0 9; #AT 3; Dég 1d4/1d4/2d4 (griffes/griffes/morsure); AS vaporisation magique, pouvoirs assimilables à des sorts; DS jamais surprise, uniquement touchée par les armes au moins +2; RM 70 %; TA M (1,50 m); Moral fanatique (18); Int divine (21); AL CM; PX 17 000.

Notes : Thraxxia possède les faculté d'une nalfeshnie, mais son corps est celui d'une alu-fiélonne. Elle a accès aux réserves d'objets magiques de son père, ce qui signifie qu'elle peut posséder tous les objets de votre choix.

AS : *Vaporisation :* Après 1 round de concentration, Thraxxia peut libérer de nombreux rayons multicolores jaillissant dans toutes les directions. Toutes les créatures situées dans un rayon de 20 m subissent 15 points de dégâts (7 en cas de jet de sauvegarde réussi contre les sorts). Les victimes doivent effectuer un second jet de sauvegarde contre les sorts (à -2), celui-là. En cas d'échec, elles sont rendues muettes pendant 1d10 rounds, temps qu'elles passent à déambuler au hasard, comme si elles étaient en transe.

Pouvoirs assimilables à des sorts : Utilisables à volonté et à raison de 1 par round, sauf indication contraire : *appel de la foudre, changement d'apparence, connaissance des alignements* (en permanence), *débilité, détection de l'invisibilité* (en permanence), *distorsion des distances, entrave, ESP* (en permanence), *image miroir, insectes géants, invisibilité, lenteur, oubli, protection contre le mal* (en permanence), *rappel à la vie, toile d'araignée* et *toucher glacial. Portail* (1 fois/jour) : 50 % de chances d'appeler 1d6 babaus ou 1 vrock.

En cas d'échec

Si les PJ ont échoué dans leur mission et s'ils se sont fait tuer, ils sont ramenés à la vie sous la forme de bodaks loyaux à Thraxxia. Leur carrière d'aventuriers est achevée. Au pire, les prochains personnages des joueurs pourraient un jour rencontrer des bodaks qui leur semblent étrangement familiers…





Arbre-vipère

CLIMAT/TERRAIN :	Les Abysses, les Carcères, la Gaste Grise
FRÉQUENCE :	Rare (commun à Azzagrat)
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Permanent
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	De partielle à basse (2-7)
TRÉSOR :	L, M, O (R, W)
ALIGNEMENT :	Chaotique/neutre mauvais
NOMBRE APPARAISSANT :	1d20
CLASSE D'ARMURE :	7
DÉPLACEMENT :	0, 15 sous forme larvaire
DÉS DE VIE :	2-9 (1d8+1)
TACO :	2 DV : 19 3-4 DV : 17 5-6 DV : 15 7-8 DV : 13 9 DV : 11
NOMBRE D'ATTAQUES :	1/DV
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2d6
ATTAQUES SPÉCIALES :	Venin
DÉFENSES SPÉCIALES :	Sorts, immunités
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	15%
TAILLE :	De G à E (1,50 m à 15 m de haut)
MORAL :	Stable (12)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	2 DV : 420 — 6 DV : 4000 3 DV : 975 — 7 DV : 5000 4 DV : 2000 — 8 DV : 6000 5 DV : 3000 — 9 DV : 7000

On prétend que les arbres-vipères seraient les rejetons de Nidhogg, le serpent lové autour de la base d'Yggdrasil, l'Arbre du Monde. Ces monstres prennent la forme d'arbres blancs, au tronc couvert d'écailles et avec de grands serpents en guise de branches. De loin, il est aisé de les prendre pour des hêtres, mais il suffit de s'approcher pour voir que leur écorce est en fait une peau écailleuse. Même si leurs "branches" peuvent se détendre à la manière des serpents, ils se contentent généralement de les laisser onduler au gré de la brise (elles bougent d'ailleurs légèrement même quand il n'y a pas le moindre souffle de vent).

Les arbres-vipères ne parlent que le langage des démons. La nuit, ils communiquent entre eux par le biais de chuchotements inquiétants, parlant de leur faim, de leur trésor et des créatures qu'ils ont tuées. Ils sont nombreux à Azzagrat, domaine réunissant les 45ème, 46ème et 47ème niveaux des Abysses. Dans le reste de ce plan, on s'en sert de gardes, en les disposant dans des jardins, en bordure des douves et à côté des portes.

Combat : Seuls, les arbres-vipères s'en prennent rarement à des proies autres que celles de petite taille (taille P et Mi). Par contre, quand ils sont nombreux (comme dans la Forêt aux Vipères de Zrintor), ils se montrent bien plus agressifs et n'hésitent pas à attaquer de petits groupes de créatures de taille M si elles leur paraissent suffisamment faibles. Pour peu qu'on leur en laisse le temps, ils sont même capables d'avaler des proies de taille G.



Chaque arbre-vipère possède plusieurs dizaines de serpents, mais il lui est impossible d'en contrôler plus de quelques-uns à la fois. Lorsque l'une de ses "branches" est tuée, une de celles qui étaient jusque-là inertes s'anime, car le cerveau du monstre est situé dans son tronc. Quelle que soit la quantité de serpents que l'on tranche, le nombre d'attaques de l'arbre-vipère ne diminue pas. Chacune de ses morsures inflige 2d6 points de dégâts.

Le venin communiqué par cette morsure est aussi sournois que puissant. Quiconque se fait mordre doit effectuer un jet de sauvegarde contre le poison (à -3). En cas d'échec, la victime perd 4 points de Dextérité (de manière permanente) et se retrouve immobilisée pendant 48 heures, ce qui permet largement au monstre de l'avaler. Le venin met 2d4 rounds à faire effet. Même si la victime réussit son jet de sauvegarde, elle est prise de violents tremblements pendant 48 heures, ce qui se traduit par la perte (temporaire, cette fois) de 4 points de Dextérité. *Neutralisation du poison* permet de récupérer les points de Dextérité perdus, mais pas de cesser de trembler (si le sort est lancé moins d'une heure après que le venin a fait effet, même les points de Dextérité perdus de manière permanente sont récupérés). À l'inverse, *délivrance de la malédiction* annule juste les tremblements, sans rendre à la victime sa Dextérité perdue. L'arbre-vipère est immunisé contre son propre venin.

Grâce à ses multiples têtes, ce monstre ne peut être affecté par les sorts qui prennent pour cible un nombre réduit de créatures, comme *charme-monstre*, *immobilisation des monstres* ou *sommeil*. Pour pouvoir affecter l'arbre-vipère, le sort doit normalement prendre pour cible au moins autant de créatures que l'arbre a de DV.

Arbre-vipère

L'arbre-vipère est également immunisé contre le froid, le poison et l'acide. Les armes contondantes ne leur infligent que des demi-dégâts. Chaque entaille faite dans son "tronc" laisse échapper une sève couleur d'ambre foncé. L'arbre-vipère brûle très bien (le feu lui inflige des dégâts doublés).

S'il est attaqué de loin, à l'aide de projectiles, il peut décider de casser ses branches, qui rampent ensuite en direction de ses adversaires. Il ne le fait qu'à contrecœur, car les branches séparées du tronc meurent au bout d'une heure. Dans l'intervalle, elles ont les mêmes pv et le même TAC0 que le reste de l'arbre. Leur morsure délivre 2d6 points de dégâts.

Habitat/société : Les arbres-vipères sont des monstres hybrides tenant à la fois du tanar'ri, du reptile et du végétal (ce sont en quelque sorte des plantes démoniaques, qui se reproduisent en pondant des œufs). Ils pondent un œuf par mois, celui-ci restant au pied de son parent, qui le protège. Dès que l'œuf éclôt, l'arbre-vipère nouvellement formé est abandonné par son géniteur. Les jeunes sont mobiles jusqu'à ce qu'ils tuent leur première proie d'importance, puis ils plantent leurs racines dans son corps.

De véritables forêts d'arbres-vipères se dressent en bordure de certains champs de bataille de la Guerre Sanglante. Dans ce cas, c'est justement le nombre des arbres qui leur permet de se défendre des baatezus. Les arbres-vipères permettent aux démons de passer entre eux, voire de s'abriter sous leurs "frondaisons", mais ils attaquent systématiquement les diables (même s'ils n'ont aucune chance de l'emporter). Pour leur part, les yugoloths peuvent généralement passer à proximité sans trop de risque.

Une légende tanar'ri voudrait que les seigneurs de Baator se soient autrefois divertis en créant des arbres-vipères à partir de mânes et autres démons moindres capturés au cours de la Guerre Sanglante. D'autres prétendent que ces créatures ont été créées par les seigneurs des Abysses, qui souhaitaient faire un exemple en transformant mille démons moindres en arbres-vipères pour les punir d'avoir rechigné à attaquer une position qu'un million des leurs n'avaient pu prendre. Quoi qu'il en soit, les arbres étaient autrefois des tanar'ris, ce qui explique pourquoi ils les soutiennent systématiquement contre les baatezus. Les démons propagent cette légende pour éviter les désertions, mais il n'est pas impossible qu'elle soit fondée. D'aucuns affirment ainsi que les seigneurs baatezus détiennent encore le secret de la transformation.

Écologie : Même si les arbres-vipères dévorent tout ce qu'ils attrapent, ils se nourrissent également du sol dans lequel ils sont plantés. Il n'est pas rare que de grandes forêts poussent là où la Guerre Sanglante a donné lieu à de terribles batailles, car la terre y est riche en substances nutritives.

On prétend que plusieurs zulkirs faisant partie des Sorciers Rouges auraient importé des arbres-vipères pour les planter en Thay. Lauzoril, le zulkir des enchantements/charmes, serait en train de mettre au point un sort qui lui permettrait de contrôler les arbres, pour qu'ils n'attaquent pas ceux qui arborent son symbole ou connaissent le mot de passe qu'il aura décidé (quant à savoir s'il communiquera le résultat de ses recherches à ses collègues, c'est une autre histoire). Il faut toutefois une magie puissante, et souvent renouvelée, pour implanter les arbres-vipères autre part que dans les Abysses, et des sages tels qu'Elminster n'hésitent pas à remettre en cause la sagesse de ceux qui se prêtent à une telle entreprise. Mais les Sorciers Rouges sont connus pour leur ingénuité et leur ténacité, aussi n'est-il pas impossible qu'ils obtiennent un jour une famille d'arbres-vipères natifs du Plan Primaire.

S'ils parvenaient un jour à leurs fins, ces créatures se propageraient rapidement dans tous les Royaumes. Pire encore, leur nature extrêmement agressive se traduirait par un appauvrissement du sol dans lequel les arbres-vipères sont plantés, auquel cas ils menaceraient non seulement la faune de Féerûne, mais aussi sa flore. À terme, un tel fléau pourrait bouleverser l'écologie de Toril et transformer la planète en une version réduite des Abysses. On peut même se demander si les travaux des Sorciers Rouges ne font pas partie du plan conçu par Graz'zt pour annexer les Royaumes.

Forme larvaire

À leur naissance, les arbres-vipères ressemblent à des serpents à trois têtes. Ils n'ont que 2 DV et seules deux de leurs têtes sont actives, la troisième étant imparfaitement développée. Cette dernière occupe toujours la position centrale et les deux autres la transportent et la défendent jusqu'à ce qu'elle s'éveille, un mois environ après que la créature est sortie de son œuf. Par la suite, c'est elle qui dirige la créature, et elle cherche activement un lieu où prendre racine. Dès que le monstre tue une proie qu'il juge suffisamment grosse, il plante sa queue dans le corps de cette dernière et se met à pousser, devenant alors davantage un végétal qu'un animal.

La larve est constamment affamée et elle dévore tous les mânes, rats-crâne et autres proies de petite taille passant à sa portée. Elle peut attaquer sa victime avec deux têtes, la troisième lui permettant de surveiller ses arrières (ce qui lui évite d'être surprise en cas d'agression). Son venin immobilise sa proie en lui occasionnant de terribles spasmes durant 1d10 heures (en cas de jet de sauvegarde réussi contre le poison, à +2, la victime perd seulement 2 points de Dextérité, qu'elle récupère au bout de 24 heures).

Graz'zt

Climat/Terrain :	Les Abysses/Azzagrat
Fréquence :	Unique
Organisation :	Seigneur de son plan
Cycle d'Activité :	Tous
Régime Alimentaire :	Carnivore
Intelligence :	Supra-géniale (20)
Trésor :	U, Z
Alignement :	Chaotique mauvais
Nombre Apparaissant :	Unique
Classe d'Armure :	-9
Déplacement :	12
Dés de Vie :	41 (186 pv)
TAC0 :	4 (touche n'importe quelle CA sur un résultat de 10 ou plus)
Nombre d'Attaques :	2 ou 4
Dégâts par Attaque :	Selon l'arme employée +6+1d4+4 (x2, arme, Force, acide) ou 1d6+6 (x4, poings)
Attaques Spéciales :	Sorts, *portails*
Défenses Spéciales :	Immunités
Résistance à la Magie :	70%
Taille :	G (2,40 m de haut)
Moral :	Sans peur (19)
Points d'Expérience :	43000



Tous les seigneurs des Abysses sont des tanar'ris uniques et chacun a ses propres ambitions, mais aussi ses forces et ses faiblesses. La plupart contrôlent un niveau entier, encore que les plus faibles soient souvent plusieurs à se disputer un même niveau. C'est leur autorité et leur faculté à planifier qui distinguent ces seigneurs des autres démons. Eux aussi se laissent emporter par la rage et la soif de destruction en cas de combat, mais à un niveau moindre. Par contre, quand ils laissent libre cours à leur colère, le résultat est bien souvent terrifiant.

Graz'zt est extrêmement puissant. Il dirige trois niveaux des Abysses : le 45ème, le 46ème et le 47ème. Il porte les titres de Seigneur des Ombres et de Seigneur du Triple Royaume. On le connaît pour son orgueil, son impressionnant contrôle de soi et son calme (deux vertus extrêmement rares chez les démons). Il apparaît le plus souvent sous les traits d'un humanoïde grand et musclé, à la peau d'ébène et aux yeux verts. Il a des oreilles pointues, de petits crocs, six doigts par main et six orteils par pied. Quel que soit l'aspect qu'il revêt, ses caractéristiques sont les suivantes : For 18/00, Dex 17, Con 19, Int 20, Sag 19, Cha 18.

Graz'zt adore le contraste sous toutes ses formes. Les autres créatures (surtout celles qui ne font pas partie de la grande famille des tanar'ris) sont souvent très perturbées par son sens de la présentation (il n'hésite pas, par exemple, à disposer une tête tranchée au beau milieu d'une table bien garnie ou à accrocher un splendide tableau à un mur maculé de sang). Il vit très simplement et ne fait pas appel à son légendaire mauvais goût pour décorer ses quartiers. Nombre de salles de son palais sont décorées d'une unique couleur ou consacrées à un seul thème, comme la guerre, le sang ou encore les tempêtes. Son carrosse est tiré par huit armanites, démons dont l'aspect n'est pas sans rappeler celui de centaures difformes (la moitié sont noirs, les autres blancs).

Le Seigneur des Ombres a une préférence marquée pour les armes en argent et les habits d'un blanc étincelant. Il ne se déplace jamais sans plusieurs objets magiques puissants. Il parle la langue des démons, mais aussi celle des diables, des yugoloths, des devas, des slaadi, des githyankis, des githzeraïs et des humains (le commun). Il possède la faculté de communiquer télépathiquement avec n'importe quelle créature intelligente.

Combat : Bien qu'étant redoutable l'arme à la main, Graz'zt préfère se battre à l'aide de ses sorts ou de ses objets magiques tant qu'il en a la possibilité. Il peut lancer les sorts suivants comme un magicien de niveau 20, à raison d'un par round (sauf indication contraire, il a la possibilité de les utiliser à volonté) : chaos, compréhension des langues, désintégration (1/jour), dissipation de la magie, disparition, duodimension, émotion, emprisonnement de l'âme (1/semaine), image miroir, lecture de la magie, métamorphose, métamorphose d'autrui (3/jour), métamorphose d'objet (1/jour), projectile magique, respiration aquatique, télékinésie (750 kg maximum), téléportation, ténèbres éternelles et voile (1/jour).

Il est très rarement obligé de se battre, car il est constamment escorté par 13 babaus. Au corps à corps, c'est un terrible adversaire. Il peut transformer n'importe quelle arme qu'il tient pour qu'elle délivre un puissant acide. Il frappe alors 2 fois par round. L'arme inflige des dégâts normaux, +6 pour la Force du Seigneur du Triple Royaume, +1d4+4 pour l'acide. Quand il est désarmé, il peut donner 4 coups de poing par round, chacun occasionnant 1d6+6 points de dégâts.

Graz'zt

Tant qu'il se trouve dans les Abysses, Graz'zt est capable d'ouvrir des *portails* à volonté, ce qui lui permet d'appeler chaque fois 1d2 balors (dans 60 % des cas) ou 1d4+1 babaus (40 %). Des témoins l'ont déjà vu se servir des objets suivants : *épée d'acuité, baguette de givre, carillon d'ouverture, robe d'yeux, cape de déplacement*. On sait également qu'il a accès à de nombreux autres objets magiques forgés au cœur des Abysses ou récupérés par ses démons. Il peut utiliser tous ceux qui sont autorisés aux combattants, aux prêtres ou aux magiciens.

Suivants et ressources : Graz'zt a de nombreux serviteurs, qui lui sont fidèles par crainte. Son inconstance et son refus de l'échec sont bien connus, et il n'hésite pas à changer de camp lorsque la situation n'est pas à son avantage. Quand ses sbires accomplissent les missions qu'il leur confie, il sait se montrer généreux. Par contre, un échec se solde par une mutilation ou la mort.

Les trois niveaux qu'il contrôle font de lui l'un des plus riches seigneurs des Abysses, mais il n'est pas renommé pour sa cupidité. Il se sert de sa fortune comme d'une arme et l'utilise pour mieux terrasser ses ennemis, qui qu'ils soient. Parfois généreux, il peut offrir or, objets magiques ou puissance à qui le veut, mais un tel présent s'accompagne toujours d'une contrepartie (un service, la servitude pendant un temps donné, etc.).

Plans et ambitions : Graz'zt est le géniteur de Iuz, demi-dieu responsable d'une grande part des souffrances subies par les habitants de la Tærre, autre monde du Plan Primaire. Le charisme et le sens de la flatterie de Graz'zt l'ont aidé à engendrer un grand nombre de demi-dieux. Comme indiqué ci-dessus, il ne rechigne pas à envoyer ses serviteurs ou à faire usage de sa magie pour assister les mortels avides de pouvoir. Quelle que soit la forme que prend le contrat le liant au mortel, ce dernier met systématiquement son âme en danger lorsqu'il traite avec Graz'zt. Le Seigneur des Ombres est donc responsable d'une bonne part de la souffrance que ressentent les créatures du Plan Primaire.

Il ourdit davantage de plans contre les autres seigneurs démons que contre les baatezus (ou diables). Il ne s'intéresse nullement à la Guerre Sanglante et préfère accroître son pouvoir dans les Abysses plutôt que dans les autres plans. Perfide à l'extrême, il est toujours prêt à s'allier avec quiconque peut l'aider à mener ses plans à bien (mais il prend toujours garde à ce que l'accord soit à son avantage, et non à celui de son "allié"). Lorsqu'il se retrouve opposé à des mortels, il s'emploie à les vaincre par la ruse plutôt que par la force. Il a toujours beaucoup plus de plans sur le feu que les autres seigneurs des Abysses, car il s'évertue à tout prévoir et refuse de mettre tous ses œufs dans le même panier.

Son objectif ultime est de corrompre l'une des sphères de cristal du Plan Primaire et de l'amener dans les Abysses, ce qui fera tomber un quatrième royaume sous sa coupe et augmentera énormément sa richesse et sa puissance (en termes d'âmes asservies).

Pour le moment, il essaye de combiner son intérêt pour le Plan Primaire, ses rejetons, son désir d'obtenir un nouveau niveau des Abysses et la présence dans ses geôles d'une "invitée" de marque en la personne de Waukyne. Comme cette dernière est de moins en moins réceptive aux offres qui lui sont faites, Graz'zt a l'intention de recourir à la fourberie et aux menaces pour convaincre Lliira de lui donner (à lui ou à l'un de ses enfants demi-dieux) le statut divin de l'Amie des Marchands. S'il parvenait à mener un tel plan à bien, il arriverait en force sur Toril, ce qui lui permettrait, à plus ou moins longue échéance, de s'emparer de la sphère de cristal des Royaumes Oubliés.

Graz'zt entre dans une rage folle si Waukyne est libérée, mais pas au point de la poursuivre dans l'Escalier Infini (et encore moins en Outreterre). Cela ne l'empêchera pas de vouloir agrandir son domaine, Toril restant sa cible de prédilection (comme il ne veut pas perdre la face auprès des autres seigneurs démons, il n'aura d'autre choix que de poursuivre son annexion des Royaumes, en prétendant s'être débarrassé de Waukyne car elle ne lui était plus d'aucune utilité). Il s'intéressera donc personnellement à cette planète, pour voir ce qu'elle a à lui offrir.

Il commencera par envoyer des espions charger d'évaluer les forces et faiblesses de Féerûne. Pour ce faire, il utilisera vraisemblablement des vrocks, qui ressemblent à des vautours de loin et font donc de parfaits observateurs, d'autant qu'ils sont capables de prendre forme humaine (les autres démons peuvent eux aussi se métamorphoser si le Seigneur des Ombres a besoin de leurs services). Ils auront pour mission de repérer les sites les mieux défendus, les menaces éventuelles en cas d'invasion, mais aussi les alliés potentiels (comme le Zhentarim, les Bainites ou encore les Sorciers Rouges). Leur présence ne devrait pas être détectée, sauf si Waukyne, toujours méfiante, surveille Graz'zt en permanence (auquel cas son clergé pourrait être obligé de livrer une guerre froide aux habitants des Abysses). Bien évidemment, les vrocks se feraient repérer si jamais ils venaient à tuer la mauvaise proie, leur capture permettant alors de mettre au jour les plans de Graz'zt.

À vous de voir si Toril risque réellement de se voir un jour transformée en niveau des Abysses, mais ce qui est sûr, c'est que, tant que les espions de Graz'zt n'auront pas été vaincus (ou tant que personne n'aura réussi à intimider ce dernier), les Royaumes ont de bonnes chances d'être fréquentés par de nombreux démons au cours des années à venir (comme ils le sont déjà depuis plusieurs siècles, mais pour d'autres raisons).

Lilende

CLIMAT/TERRAIN :	Ysgard, l'Arborée, les Limbes ou l'Escalier Infini
FRÉQUENCE :	Rare (peu commune sur l'Escalier)
ORGANISATION :	Famille
CYCLE D'ACTIVITÉ :	Diurne
RÉGIME ALIMENTAIRE :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Supérieure (13-14)
TRÉSOR :	A
ALIGNEMENT :	Chaotique bon ou chaotique neutre
NOMBRE APPARAISSANT :	2d6
CLASSE D'ARMURE :	3
DÉPLACEMENT :	9, vl 27 (C), ng 15
DÉS DE VIE :	7+14
TAC0 :	11 (10 avec son arme)
NOMBRE D'ATTAQUES :	1 arme plus 1 coup de queue
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	Selon l'arme employée +1 (Force)/2d6
ATTAQUES SPÉCIALES :	Lâché d'ennemis, sorts, constriction
DÉFENSES SPÉCIALES :	Sorts, immunités, uniquement touchée par les armes au moins +1
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	25%
TAILLE :	G (torse humain surplombant un corps de 6 m de long)
MORAL :	Champion (15-16)
POINTS D'EXPÉRIENCE :	9000



Les lilendes sont originaires d'Ysgard, mais on les rencontre aussi dans les Limbes et en Arborée, ainsi que dans le Pan Primaire (où elles se rendent par le biais du Plan Astral). Ce sont des êtres pacifiques qui aiment chanter et discuter, mais cela ne signifie pas qu'elles sont sans défense, bien au contraire. Ceux qui les offensent se font souvent durement châtier, et même ceux qui ne leur ont rien fait peuvent devenir la cible de leurs mauvais tours. Les Lilendes sont particulièrement hostiles envers les individus qui cherchent à apporter la civilisation dans les contrées sauvages.

Le torse, les bras et la tête des lilendes sont ceux d'un humain (homme ou femme) d'une grande beauté. Mais, en dessous de la taille, leur corps est celui d'un serpent géant et de grandes ailes à plumes jaillissent de leur dos. La couleur de leur peau est normale. Il n'en va pas de même de leurs ailes et de leur queue, qui sont vives, bigarrées et couvertes de motifs étranges. Les lilendes ont, chacune, leur propre coloration et en sont particulièrement fières. Elles ne portent pas le moindre vêtement mais arborent parfois quelques bijoux. En revanche, elles sont toujours armées et ne se déplacent jamais sans leur(s) instrument(s) de musique.

Les lilendes ne s'accouplent jamais. Elles se reproduisent par parthénogenèse, ce qui leur permet de donner naissance à des rejetons qui sont presque la copie conforme de leur génitrice. Biologiquement parlant, toutes les lilendes sont femelles, même celles qui ont un torse mâle (ces dernières se conforment néanmoins à des coutumes plus "masculines" pour ce qui est des bijoux qu'elles arborent).

Elles comprennent tous les modes de communication entre créatures intelligentes, ce qui inclut les messages écrits et le langage des signes. Leur infravision porte à 100 m. Elles parlent leur langue natale, le commun et les dialectes des géants, des bariaures et des githzeraïs.

Combat : Les lilendes possèdent tous les pouvoirs magiques d'un barde de niveau 7 (sorts, charme par le chant, modification du moral, connaissance de l'histoire des objets). Elles peuvent également utiliser tous les objets magiques autorisés aux bardes. En plus de leurs sorts de barde, elles peuvent faire appel aux pouvoirs suivants, à raison de 3 fois par jour chacun : déblocage, lumière, ténèbres et terrain hallucinatoire. Enfin, 1 fois par jour, elles sont capables de lancer charme de feu, danse irrésistible d'Otto, langage des plantes, langages des animaux, métamorphose (en créature humanoïde), passe-plantes et transport par les plantes.

Capables de respirer sous l'eau, ce sont d'excellentes nageuses qui peuvent évoluer sous les flots ou ramper à la surface tel un serpent (dans ce cas, elles replient leurs ailes le long de leur corps). Quand elles décident de plonger en direction des profondeurs, elles battent lentement des ailes, ce qui les propulse de l'avant. Elles sont immunisées contre les poisons, les gaz toxiques, le feu d'origine naturelle, les effets du Plan Positif et du Plan Négatif (ce qui inclut l'absorption d'énergie et le sort *affaiblissement*), ainsi que contre tous les effets magiques basés sur le chant ou la musique (le chant des harpies, l'air de flûte des satyres et ainsi de suite). Les sorts de type enchantement/charme sont également sans effet contre elles, et seules les armes au moins +1 peuvent les toucher.

Leur torse humain a 17 en Force et 16 en Dextérité, ce qui leur permet de bénéficier des bonus correspondants au combat. Leurs armes sont souvent magiques. Généralement, elles utilisent des épées longues, de grands épieux ou de puissants arcs longs équipés de flèches

lourdes. Lorsqu'elles parviennent à enrouler leur queue autour de leur proie, elles la broient, ce qui lui inflige 2d6 points de dégâts par round. Tant qu'elle est enserrée de la sorte, la victime subit un malus de -3 à l'attaque, aux dégâts et aux jets de sauvegarde. À l'inverse, si la lilende qui la retient prisonnière l'attaque, elle le fait avec un bonus de +1 au jet d'attaque et aux dégâts.

Quand elles se retrouvent opposées à des adversaires qui leur déplaisent tout particulièrement, les lilendes n'hésitent pas à les entraîner dans les airs pendant un maximum de 10 rounds, avant de les lâcher. Les dégâts infligés par une telle chute se montent à 20d6 points (2d6 par round d'ascension). La victime qui subit plus de 50 points de dégâts d'un coup doit réussir un jet de sauvegarde contre la mort magique ou décéder sur l'heure, et ce, quel que soit son nombre de points de vie restants. Les lilendes sont incapables de soulever plus de 125 kg dans les airs. Elles ne peuvent enserrer leur victime dans leurs anneaux après avoir décollé.

On prétend que ces créatures sont aptes à choisir l'heure de leur mort, qu'elles nomment l'Heure du Silence. Elles le font quand elles sont fatiguées de vivre et de servir les divinités de la lune. Cette connaissance est, soit un présent de leurs dieux, soit une malédiction que leur infligent les puissances de la Loi, qu'elles servaient autrefois mais qu'elles ont depuis abandonnées. Peu de temps avant leur mort, elles disent adieu à leurs sœurs, puis sont absorbées par leur dieu, disparaissant au cœur d'un épais brouillard qui cumule les effets des sorts *chaos* et *rayon de lune*. Celles qui se retrouvent au cœur d'un affrontement dont elles ne pensent pas sortir vivantes n'en combattent qu'avec davantage de détermination pour impressionner leur dieu. Quand elles savent que l'Heure Silencieuse est proche, elles deviennent plus redoutables encore : elles remportent toujours l'initiative, bénéficient d'un bonus de +4 à l'attaque et infligent des dégâts doublés. Par contre, elles périssent systématiquement au terme du temps qui leur a été alloué. Celles qui n'ont pas encore choisi leur heure peuvent tout de même mourir par accident ou de manière violente. Leur visage prend alors une expression de peine infinie après leur décès, car les légendes prétendent qu'elles ne sont pas unies au dieu qu'elles servaient si elles meurent avant leur Heure Silencieuse.

Habitat/Société : Les lilendes servent les diverses divinités de la lune. Elles ne se rendent sur le Plan Primaire que lorsque leur dieu le leur demande.

Leur statut social est déterminé par diverses initiations dans des mystères d'importance croissante et par le port de masques rituels. Les mystères prennent la forme de sociétés secrètes, qui ont chacune des révélations à transmettre à la nouvelle génération. Chaque société a sa forme d'expression musicale qui lui est propre, mais aussi ses chants, ses instruments de musique et ses armes, ce qui fait que toutes les lilendes qui en font partie utilisent généralement les mêmes instruments, les mêmes armes et les mêmes sorts. Toutes celles qui gardent l'Escalier portent le *Masque de l'Infinité Invisible*, décoré en fonction de leurs goûts propres.

Les lilendes adorent l'art et la musique, aussi mettent-elles l'accent sur la créativité. Pour elles, l'Escalier Infini est le lieu le plus sacré qui soit. Quiconque met l'Escalier en danger les menace directement. Et même si elles sont habituellement pacifiques, elles peuvent se montrer très dangereuses et sont extrêmement rancunières. L'or et la nourriture n'ont que peu d'attrait pour elles, à l'inverse des chants, des poèmes et des œuvres d'art.

Elles permettent à quiconque d'emprunter l'Escalier Infini, sauf à ceux qui le mettent en péril. Même les fiélons y ont donc accès (les lilendes méprisent toutefois les baatezus, qui sont d'alignement loyal).

Écologie : Les lilendes se nourrissent d'aliments normaux et d'énergie magique. Même si elles préfèrent les repas substantiels, la lueur de la lune et les essences élémentaires des contrées sauvages (le vent, la pluie, un torrent de montagne ou encore un incendie de forêt) leur suffisent pour survivre. Lorsqu'elles mangent trop de viande, elles sombrent souvent dans une semi-torpeur tant que dure leur digestion (c'est-à-dire plusieurs heures, voire plusieurs jours). Dans cet état, elles subissent un malus de +2 à l'initiative, voient tous leurs temps d'incantation doublés et n'infligent plus que la moitié des dégâts normaux en enserrant leurs adversaires dans leurs anneaux (1d6 points). Elles apprécient beaucoup cet état, mais l'évitent quand leurs sœurs ne sont pas là pour les défendre.

Elles mangent de tout sans faire de différence entre les aliments : la viande, les légumes, le foin, les céréales et les composantes pour sorts les attirent tout autant. Leur digestion est extrêmement efficace et ne s'accompagne d'aucun rejet de matière. Certains prétendent qu'elles transforment ce qu'elles absorbent en énergie magique.

Comme elles viennent très rarement dans les Royaumes Oubliés, elles ne contribuent guère à l'écologie locale. Il est toutefois possible que certains portails de l'Escalier Infini mènent sur Toril (tout comme celui qui est présenté dans cette aventure), auquel cas les lilendes pourraient avoir une influence sur les Royaumes. Les portails ne sont pas obligés de se trouver à Féerûne. L'un d'entre eux peut ainsi très bien déboucher à la surface de la Mer des Étoiles Déchues ou encore dans des contrées lointaines (Maztica ou Kara-Tur, par exemple).

Quand des lilendes sont envoyées en mission sur le Plan Primaire, il est éventuellement possible de prendre conscience de leur présence en remarquant que nombre d'aliments divers disparaissent (en effet, elles profitent de leur visite pour goûter tout ce que les Royaumes ont à offrir). Quiconque souhaite traiter avec elles peut s'attirer leur faveur en leur offrant des objets qu'elles ne pourront trouver nulle part ailleurs qu'à la surface de Toril. Elles apprécient également beaucoup les sages qui leur permettent d'accroître leur savoir concernant l'astrologie, l'astronomie et l'écologie. Elles ont de bonnes chances de bien s'entendre avec les druides, qui sont aussi proches de la nature qu'elles, bien qu'elles l'ignorent (et eux aussi).

Advanced Dungeons & Dragons®



UNE DÉESSE AUX ENFERS

par Dale Donovan

Cela fait plus de dix ans que nul ne sait ce qu'est devenue Waukyne, la déesse du commerce et de la richesse. Depuis sa disparition, qui remonte au Temps des Troubles, plus personne n'a entendu parler d'elle. Mais cela va changer : nous sommes en marpenoth de l'Année de la Chope (1370 CV) et une jeune prêtresse est hantée par des visions qui lui montrent une femme superbe, toute d'or vêtue et emprisonnée dans un autre plan par une terrible entité maléfique.

Le dirigeant de l'Église comprend que cela signifie que Waukyne est vivante mais captive dans les Abysses. De braves aventuriers sont envoyés à sa recherche. Leur quête leur fera découvrir l'Escalier Infini avant de les conduire dans les terrifiants Abysses, plan d'origine des démoniaques tanar'ris. Il leur faudra braver mille dangers pour délivrer la déesse prisonnière de l'un des pires seigneurs démons qui soient.

Cette aventure a été développée de concert avec le recueil *Tales from the Infinite Staircase*, prévu pour l'univers de PLANESCAPE®. Ces aventures peuvent être jouées séparément, mais des indications sont également données pour les relier et donner naissance à une campagne épique.

U.S., CANADA, ASIE PACIFIQUE, & AMERIQUE LATINE
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
(00) 1-206-624-0933



EUROPE
Wizards of the Coast, Belgique
P.B. 34
2300 Turnhout
Belgium
(00) 32-14-44-30-44

Version française éditée sous licence par :



JEUX DESCARTES
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15

Visitez notre site web : www.descartes-editeur.com

75 F - réf F9574 - ISBN : 2-7408-0214-5

